#230 PLAYSTATION 3 • XBOX 360 • Wii(U) • PC • iPAD • NINTENDO (3)DS • PS VITA • iPHONE

# POWER UNLIMITED

DE BESTE GAMES VAN 2013

## DMC: DEVIL MAY CRY
GODSGRUWELIJK COOL

## THE WALKING DEAD
GRIJPT JE BIJ DE STROT

## BIOSHOCK INFINITE
BRING IT ON!!!

## METAL GEAR RISING: REVENGEANCE
DÉ SINGLEPLAYER-GAME VAN 2013?

HET IS AAN! PS4 VS XBOX 720

WWW.PU.NL

FEB.2013

BP € 4,25




# TOMB RAIDER™

PLUS: HEERLIJKE CHAOS IN ANARCHY REIGNS • BALDUR'S GATE: ENHANCED EDITION IS JE KNAKEN MEER DAN WAARD • GOD OF WAR LEKKER UITGEMOLKEN MET ASCENSION • LEGO CITY UNDERCOVER IS GTA ZONDER HOEREN • MAAND IN BEELD BALLENBEVRIEZENDE ACTIE IN COMPANY OF HEROES 2 • PU'S DIKKE DLC-UPDATE • NI NO KUNI IS EEN HEERLIJK SPROOKJE • ADRENALINEPOMPENDE SHIT IN METRO: LAST LIGHT • MONSTER HUNTER 3: NIET VOOR GAMERS DIE ZITTEND PLASSEN • REMEMBER ME FUCKT JE MIND • GTA: VICE CITY 10TH ANNIVERSARY EDITION • EN VEEL MEER...

HUB UITGEVERS


ROKEN IS ZÓÓÓ
OKSELHAAR BIJ
VROUWEN


ROKEN IS ZÓÓÓ
STRINGETJE
BOVEN JE
SPIJKERBROEK


ROKEN IS ZÓÓÓ
STRIPPENKAART


ROKEN IS ZÓÓÓ
OMREKENEN
NAAR GULDENS


ROKEN IS ZÓÓÓ
DUBBEL
CASSETTEDECK


ROKEN IS ZÓÓÓ
DUCKFACE
TREKKEN


ROKEN IS ZÓÓÓ
WITTE SOKKEN
IN SANDALEN

ROKEN IS ZÓÓÓ
POSTZEGELS
VERZAMELEN

ROKEN IS ZÓÓÓ
GABBEREN

ROKEN IS ZÓÓÓ
FLOPPY DISK


Laat ook weten dat roken echt niet meer kan
Ga naar rokenkanechtnietmeer.nl
iedereen verdient een morgen

KWF
KANKER
BESTRIJDING

# INHOUD



Pag. 066

Het is alweer tien jaar geleden dat GTA: Vice City het licht zag, en om dat te vieren is vorige maand de '10th Anniversary Edition' uitgebracht voor iPad en Android. Tommy Vercetti himself checkte voor PU of deze topgame ook lekker speelt met touchscreen controls.


Pag. 016


Pag. 032


Pag. 046


Pag. 052


Pag. 054

## COVERVIEW



## FIRST LOOK



## PREVIEWS



## REVIEWS

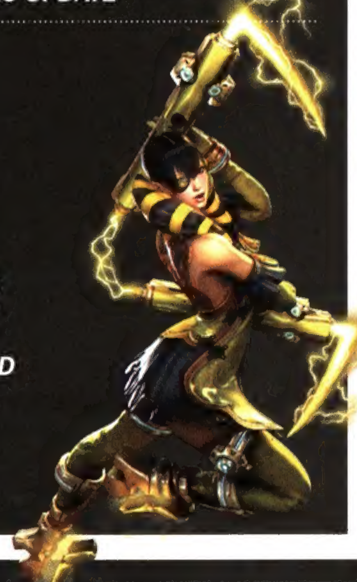


## EXTRA



## VAST






HOI 2013 KEURMERK **COLOFON** POWER UNLIMITED

HUB UITGEVERS

**UITGEVER** *Niels Roodenburg*
**HOOFDREDACTEUR** *Maarten Blonk*
**EINDREDACTEUR** *Ed Wiggemans*
**REDACTIE** *Jan Meijroos, Wouter Brugge, Jan-Johan Belderok, Florian Houtkamp, Jurjen Tiersma, Ward Geene, Willem van der Meulen en Samuel Hubner Casado*

**REDACTIE-ADRES** Power Unlimited • Postbus 3389 • 2001 DJ Haarlem
**INTERNET** www.pu.nl
**VORMGEVING** Johnny Rijbroek, Haarlem
**ILLUSTRATIES** *Jordi Peters*
**MARKETING** *Andries Hiemstra*
**ACCOUNTMANAGER** *Aryaty Krancher* • tel. 023 303 05 59 / 543 00 41

**ADVERTENTIES AANLEVEREN**
*Mirella van der Willik* • m.vd.willik@hub.nl
**ABONNEMENTENADMINISTRATIE**
*Ingrid van der Aar, Tanja Ekel, Eefje van Es*
**DRUK** Senefelder Misset Doetinchem

**ABONNEMENTEN**
Abonneren kan via de website **www.pu.nl**
Power Unlimited verschijnt 12 maal per jaar, inclusief 1 extra special.
Een jaarabonnement kost € 49,50.
Een abonnement wordt alleen in Nederland en België toegezonden.
Een nieuw abonnement wordt gestart met de eerst mogelijke editie voor een bepaalde duur.
Het abonnement zal na de eerste (betalings)periode stilzwijgend worden omgezet naar een abonnement van onbepaalde duur, tenzij je uiterlijk één maand voor afloop van het initiële abonnement schriftelijk (per brief, mail of fax ) opzegt. Na de omzetting voor onbepaalde duur kan op ieder moment schriftelijk worden opgezegd per wettelijk voorgeschreven termijn van 1 maand. Verhuisberichten en bezorgklachten kunnen worden doorgegeven via **www.hubstore.nl**. Ook vragen over het abonnement graag doorgeven via **www.hubstore.nl (service)**, schrijven naar **HUB Uitgevers • postbus 3389 • 2001 DJ Haarlem**, of mailen naar **abonnementen@hub.nl**.
Op werkdagen kun je ook bellen tussen 10 en 14 uur naar tel.nummer: **023 - 5364401**.

***PRIVACY*** Wij nemen je gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer op in een gegevensbestand. De verwerking van je gegevens is aangemeld bij het College Bescherming Persoonsgegevens in Den Haag door HUB Uitgevers b.v., de verantwoordelijke voor je gegevens. Je gegevens worden gebruikt voor de uitvoering van met jou gesloten overeenkomsten, zoals de abonnementenadministratie.
Daarnaast kunnen wij je gegevens gebruiken om je op de hoogte te houden van interessante informatie en/of aanbiedingen. Jouw gegevens kunnen aan door ons zorgvuldig geselecteerde partijen ter beschikking worden gesteld. Je gegevens kunnen, samen met hun informatie over jou, worden geanalyseerd om de aanbiedingen en/of informatie zoveel mogelijk op je interesses af te stemmen.
Je kunt bij het opgeven van je gegevens bezwaar maken tegen beschikbaarheidstelling van je gegevens aan derden.
Ook kun je je eigen gegevens opvragen en verzoeken ze te corrigeren of te verwijderen.
Stuur hiertoe een kaartje aan:
**HUB Uitgevers,**
**t.a.v. Abonnementenadministratie,**
**Postbus 3389, 2001 DJ Haarlem.**

# DE REDACTIE

## KRANKZINNIG VOORJAAR!



Zo, nu we weer een beetje zijn bijgekomen van die zuip- en vreterij en de tamme decembermaand qua games, kunnen we ons eindelijk richten op het voorjaar, want dat gaat gekkenwerk worden. Waar het voorjaar normaal bekend stond als een vrij rustige periode qua releases, knallen de toppers je straks om de oren! Niet zo vreemd dus dat deze PU vol staat met previews en first looks. Devil May Cry heeft een krankzinnige eerste helft van 2013 afgetrapt en dat gaat de komende maanden door met o.a. Lost Planet 3, SimCity, Tomb Raider, Company of Heroes, Rome II: Total War, Dead Space 3, Metal Gear Rising: Revengeance, BioShock Infinite, Splinter Cell, Gears of War Judgment, Pikmin 3, Lego City Undercover, StarCraft II: Heart of the Swarm, Crysis 3, The Last of Us, Metro: Last Light, Remember Me en uiteindelijk GTA V. Ik zei het toch? Gek-ken-werk!
Om die reden hebben we een Top Games 2013-special voor je gemaakt, want geen gamer kan al deze spellen allemaal kopen. Ha, en al had je de knaken, dan moest je de tijd nog ergens vandaan halen! Geniet nog heel even van je rust! ● *Maarten*




## IEMAND MOET HET DOEN

Er zijn mensen die een tripje naar Londen maken en in zes uur weer terug zijn; er zijn ook mensen die zes uur moeten wachten voor hun vliegtuig naar Londen &*%$#@! eens een keer vertrekt!
Toen Ward hoorde dat het vliegtuig dat 'm naar een speelsessie van BioShock Infinite moest brengen, voor de zesde keer met een uur vertraagd was, raakte hij in een infinite shock en zakte zachtjes huilend door z'n hoeven. 'Iemand Moet Het Doen' waren de laatste woorden die hij snikte voor ie met zachte hand door de marechaussee uit de winkelpromenade werd verwijderd.




Graddus

**Vergokte deze maand:**

Een vermogen in het casino. Toen de videoroulette-automaat aan het einde van de avond mijn laatste dubbeltje opslokte, knapte er iets.


Jurjen

**Ergerde zich deze maand aan:**

Het feit dat de GamePad van de debug-Wii U met een draadje aan dat systeem bevestigd moet blijven tijdens het previewen. Maar goed, er zijn ergere dingen.


JJ

**Zag deze maand:**

Dat ik nog toekomst heb. Sinds ik de 60+ rockers van Saxon iedere jonge metalband zag wegblazen, weet ik dat ik nog jaren meekan!

## Ondertussen...

**Keek deze maand:**

Alle afleveringen van Seizoen 3 van The Killing en Seizoen 1 van Borgen. Scandinavië roeleert!



Jan

**Speelde deze maand:**

Handheldgames, zoals elke winter. Lekker lui. Daarom heb ik ook m'n 3DS maar effe geupgrade naar een 3DS XL. De Pikachu-editie, pokéfreak die ik ben.


Samuel

**Deed deze maand:**

Een poging om m'n leven met minstens veertien jaar te verkorten door XCOM op Classic en Ironman te proberen. Nrrrghhhhhblllaaarghh!!!



Wouter


Ed

**Hoosde deze maand:**

Voor de zoveelste keer m'n bootje leeg. Vanwege alle regenbuien loopt dat ding om de haverklap vol. Misschien toch maar eens een dekzeiltje kopen.


Ward

**Ergerde zich deze maand aan:**

T-Mobile dat mij onterecht beschuldigde van het overschrijden van de datalimiet, maar geen specificatie wilde leveren. Hoorde zogenaamd niet bij de specifieke abbo.


Florian

**Werd deze maand gek van:**

Het wegwerken van kabels in m'n nieuwe woonkamer! Alles kan zo'n beetje draadloos tegenwoordig, maar met stroom is dat nog steeds niet mogelijk. Snap jij het?

**Wordt vervolgd...**

# PUINZOOI

We zijn begin december verhuisd, maar we weten nu al dat we in april opnieuw naar een ander pand moeten! Vraag ons niet waarom, want je snapt het toch niet. Gevolg is dat we hier in een enorme puinzooi zitten omdat eigenlijk niemand zin heeft spullen uit te pakken die straks allemaal weer ingepakt moeten worden. Alleen Ed, opgeruimd figuur als ie altijd is, ergert zich dood aan die rommel. Dus Ed... wat dacht je ervan om zelf effe... iemand moet het doen, toch?






view with layar

# UIT DEN OUDEN DOOSCH

Sinds Maarten hoofdredacteur is, lijkt Niels helemaal van het toneel verdwenen. Dat is echter allerminst het geval. Niels zit nog gewoon bij ons op de redactie maar is inmiddels een heuse uitgever geworden (zeg nooit manager tegen Niels). Naast Power Unlimited heeft onze ex-hoofdredacteur allerlei andere projecten onder zijn hoede, maar de PU heeft bij hem natuurlijk altijd nog een streepje voor. Toch denk ik dat hij het stiekem best wel jammer vindt dat ie nooit meer met z'n lelijke bakkes in ons blaadje staat, en daarom haalde ik als eerbetoon aan de beste uitgever die PU zich maar kan wensen, een fotootje van Niels uit mijn Ouden Doosch. En ja, de man gamet nog steeds behoorlijk fanatiek, dus maak je verder geen zorgen. **ED**

# DE PU-REDACTIE WENST ALLE LEZERS EEN POWERFUL 2013!

# YO! POST!

## brief van de maand

Hey iedereen van de Power Unlimited,
Je hebt deze dagen veel theorieën over geheime en minder geheime zaken die de wereld rond gaan: Illuminati, de vrijmetselaars, de wereld die ten onder zou moeten gaan, leven op andere planeten. Zelfs in games komt dit terug, kijk maar naar Assassin's Creed. Maar je verwacht niet dat je dit soort dingen tegenkomt bij de gasten die je eens per maand in je favoriete blaadje en wekelijks op het internet tegenkomt.
Maar wat schetst mijn verbazing toen ik PU.nl opende voor een wekelijkse dosis Yo!Post! en ik de kennelijk standaard homepage van de site bekeek? Intriges en complottheorieën alom! Okay, dat is een beetje overdreven, maar het was om zeker te weten dat ik jullie volledige aandacht had.
Voor duidelijkheid bij het volgende verhaal, verwijs ik iedereen naar het bijgeleverde screenshot. Nu, voor de theorieën:
**Punt 1,** Wouter lijkt verdomd veel op Ed, zoals te zien is aan het screenshot. Komt dat door een hechte samenwerking of kijkt Wouter hier zijn toekomstige ik in de ogen?
**Punt 2,** Wouter kijkt op een andere foto even donker en vervaarlijk als Agent 47 op het screenshot. Haal de bril weg en zoek de verschillen. Bijna onmogelijk.
**Conclusie!** Zien wij hier Wouters toekomstbeeld in een opzicht, verborgen in de homepage van PU.nl? Wordt onze geliefde redacteur en presentator binnen niet al te lange tijd meester assassin, om daarna rust te zoeken in een commercieel bedrijf en zijn kunsten over te brengen op een nieuwe generatie? En/of zien wij hier misschien niet het levensverhaal van Meneer Poweroni? Geeft dit aan waarom hij zo'n aura van kracht en respect uitstraalt? Wat schuilt er onder het uiterlijk van de normale redacteur bij de PU?
Om deze theorieën kracht bij te zetten wil ik nog even de aandacht vestigen op een korte scène uit de Yo!Post!, aflevering Far Cry 3, waarin Wouter en Maarten de cover van de nieuwe PU laten zien. Dat gaat als volgt:
Yo-post farcry 3 - Maarten (over agent 47 op de cover van de PU): Dit is het alter-ego van Jan. Dit is Jan in het weekend.
Wouter: Pfff, deze is...echt sorry hoor, maar deze gast is 5000 keer zo cool als Jan zou durven dromen te zijn.
Maarten:(zacht) ja, (en dan snel van onderwerp wisselend) maar dit is de leukste foto in de PU.
Probeert Maarten hier een feit te verdoezelen door Jan erbij te halen of probeert hij Wouter te dissen? Is het Wouter zijn eer/ego te na om deze statement/verhulling van de waarheid voorbij te laten gaan. Geeft Maarten hem hier snel gelijk om te voorkomen dat Wouter iets gaat zeggen wat hij niet kan zeggen en verandert hij daarom snel van onderwerp? Vragen, vragen en nog meer vragen. Zal de waarheid ooit boven tafel komen? Alleen tijd zal het zeggen.
Mocht het allemaal waar zijn, dan hoop ik niet binnen een paar dagen het zwijgen te worden opgelegd, dus hierbij een stille groet,
**Mr. A.W., niet uit Leidschendam**
(Alex Wijnmaalen ;))

***Je hebt ons helemaal door. De PU is een complot. Een groot complot tegen... uuuh... voor... ALLES!!!***




## M'N RUG OP

Heei gasten van de PU! Ik heb een vraag. Zou ik alsjeblieft in jullie blad mogen komen. Ik weet wat jullie denken. 'OOH HIER HEB JE DE 100.000e DIE IN HET BLAD WIL KOMEN.' Nee dit keer niet zo zeer voor mezelf, maar voor mijn vader. Hij heeft de laatste tijd veel last van z'n rug en kan niet zo veel meer doen daardoor. En geloof me je wilt niet weten hoeveel pijn die heeft!
Mijn vader is ook een gamer, omdat hij de hele dag toch niks te doen heeft omdat ie afgekeurd is. Hij leest ook wel eens jullie blad want dat geef ik hem weer.
Maar om bij mijn vraag terug te komen: het lijkt me zo stoer als jullie me in het blad zetten. Als een verrassing voor m'n pa. Het zou geweldig zijn.
Alvast Bedankt,
**Melvin ter Wal | Amersfoort**

***De groeten aan je pa, de ouwe WIA-trekkert... Ook Jan heeft de laatste tijd rugklachten, wij vermoeden dat het komt doordat ie scheefloopt vanwege z'n zware portemonnee.***



De redactie houdt zich het recht voor om brieven niet te plaatsen of in te korten. Plaatsing betekent niet dat de redactie de inhoud van de brieven onderschrift. Anonieme brieven worden niet geplaatst. De schrijver van de beste, leukste, mafste, en meest (on)zinnige brief, ook wel brief van de maand genoemd, krijgt een (recente) game naar keuze van Electronic Arts thuisgestuurd.
**STUUR JE BRIEF NAAR:**
**POWER UNLIMITED YO!POST**
**POSTBUS 1914 - 2003 BA HAARLEM**
**OF MAIL NAAR:**
**YOPOST@POWERUNLIMITED.NL**

# DWAZE DENNIS

Howdie Power Unlimited,
Mijn broertje van 14 jaar (Dennis) is echt zo'n multiplayer noobje. Wanneer een game geen online multiplayer modus heeft, is zijn standaard zinnetje: 'Slecht spel, heeft geen online multiplayer, dus saai.'
Van geen enkele game speelt hij de campaign, alleen maar de online multiplayer modussen. De games die hij al heeft, laat hij links liggen omdat er volgens hem geen bal aan is.
Mijn vraag is nu: kunnen jullie hem even duidelijk maken dat het niet alleen om de online multiplayer modus gaat. En een game niet gelijk slecht is wanneer deze geen online multiplayer modus heeft en hij een ongelofelijke idioot is.
Thanks baklapjes,
**Robin Benders | Internet**

***Een game niet leuk vinden omdat er geen MP in zit, is ongeveer hetzelfde als een meisje niet leuk vinden omdat ze geen lul heeft: heel bekrompen en ook niet eerlijk tegenover het meisje! Want wie weet wat voor leuke avontuurtjes jullie samen kunnen hebben zónder lul!***



# ★korte★korte★VRAAGJES★korte★korte★

Hoi PU-mannen,
Ik ben al sinds mijn zesde of zevende erg fan van jullie blad, en ik heb twee vragen.
1 Waarom is Skate ooit gestopt bij de PU (hij was echt een baas).
2 Gamet Ed zelf ook? En zo ja wat voor games speelt hij?
Laataaah,
**Job | internet**

① Skate is per ongeluk gestopt omdat hij te laat was bij het tekenen van een nieuw contract. Er is hier ergens een les uit te trekken...
② Ed doet nog wel eens een racegamepje, maar 'laat die onzin meestal aan baklappen over met meer tijd en minder intelligentie'.

Hoi Power Unlimited,
Ik speel sinds kort Assassin's Creed Revolutions. En ik heb telkens opdrachten die ik te moeilijk vind, en dus fail ik. Als jullie een tiplijn hebben; welke tips geven jullie me dan? Lees jullie blad iedere dag. Jullie zijn het meest gewilde blad van Nederland. Ga zo door!
De groetjes,
**Tim van Draanen | internet**

Je vindt een AC te moeilijk!? Dan hebben wij maar één tip: blijf ver weg van Dark Souls. Ver. Weg.

Hallo Redacteuren van de PU,
Ik heb wat vraagjes voor jullie:
1 Wat was het cijfer dat jullie gaven voor AC 1, ik vond hem erg slecht.
2 Komt er nog een nieuwe Dirt-game in 2013?
3 Zo ja, zit er dan weer Gymkhana bij of wordt hij meer als Dirt 2?
Ik vind jullie werk top, ga zo door.
**Kevin Hermse | Internet**

① Iedereen vond hem slecht, Kevin. Behalve Jan.
② Er is al geteased naar een DIRT 4 die best wel eens in 2013 zou kunnen uitkomen...
③ Waarschijnlijk wordt deze DIRT wat serieuzer, richt het zich meer op het ware rallyracen.

Hallo PU-gasten,
Mijn broer heeft mijn Hitman: Absolution poster kapot gemaakt. Heb ik nu het recht om hem kapot te slaan?
Groeten,
**Ron Liebregts | Brabant**

Hoewel wij geweld nooit zullen toejuichen of goedkeuren, is ons antwoord: Ja, natuurlijk! Het is familie, dus hij vergeeft het je toch wel weer. Go for the hit, man!

Hey alwetende gasten,
Is er nog iets nieuws te melden over de Framedrop app?
Vriendelijke groet,
**Eric | Internet**

Er wordt door wijze mannen veel over gepraat. Kan nog wel effe duren dus.

***mail je vragen naar yopost@powerunlimited.nl***

# GERAAKT

Beste Jan,
Als trouwe PU-abonnee, heb ik de afgelopen jaren alle blij gerelateerde emoties wel gehad, maar dat ik in de PU nog eens diep geraakt zou worden door een column... nee... dat zag ik niet aankomen.
Ik heb zelf een zoontje van 5, Felan, en toen jij Sebastiaan omschreef leek het net of je hem omschreef. Felan loopt ongeveer anderhalf jaar achter in z'n ontwikkeling, is heel erg druk, wordt gehaald en gebracht met een busje en gaat naar een speciale school.
Jouw column raakte mij beste Jan, ik weet hoeveel impact dit heeft. Felan is vaak onbereikbaar en kent soms angsten waar je hem niet of nauwelijks vanaf kan helpen. Naast alle moeilijke dingen en verdriet is het gelukkig een lief vrolijk en sociaal mannetje.
Petje af Jan dat je dit in de PU hebt aangedurfd! Respect! Soms vergeet je dat onder al die ongein en reviews in de PU echte hardwerkende mensen schuilen. En fijn om zoiets te lezen in de PU, dan weet je dat je niet alleen staat hierin.
vriendelijke groet,
**Simon Heerlien Kayzel**
P.s. En Sebastiaan kan altijd een keer komen spelen met Felan :) Als Utrecht niet te ver is voor je :)



Sebastiaan, de zoon van Jan.



***Simon, mooi om te horen dat mijn tekst je heeft geraakt. Gedeelde smart is halve smart, zeggen ze wel eens. Veel sterkte en mooie momenten met Felan toegewenst!***

# YO!POST! OP PU-TV

Veel meer lezersvragen (en niet ter zake doende antwoorden van Maarten en Wouter) kun je elke woensdag bekijken op PU-TV!



# KULUM



JJ

twitter.com/GKJJ

**Op reis naar:**
Dagelijks van mijn bed naar mijn bureau, zegge en schrijve twee meter.



**Speelt:**
Soms vals (winst is winst), regelmatig met zijn fluit (kan ik iedereen aanraden), dagelijks buiten (moet je ook eens doen, word je gezond van).






**In deze maandelijkse rubriek vertellen PU redacteuren doorgaans wat ze tof vinden. Maar JJ is aanhanger van het genootschap van het half lege glas. Oftewel, hij haat meer dan hij waardeert. Dus daarom gaat deze Kulum over wat JJ kut vindt. Verfrissend toch?**

## COUNTRY MUZIEK

Ik hou van alle muziek, behalve country. Mogelijk dat het te maken heeft met de Zuidelijke, latent racistische achtergrond dat ik die muziek niet trek of dat nare knauwende Yankee-accent, maar ik moet er van kotsen. En als je nu denkt, 'man, wat lul je nou, niemand draait die muziek hiero'. Mijn vriendin houdt ervan...




## NATURISME

Sinds ik ooit in Griekenland om een mooie chick te versieren met haar naar het naaktstrand ging, heb ik een gezonde afkeer van die shit. Maar ja, natuurlijk had ik me óók op die plek moeten insmeren. Want, geloof me, daar wil je niet verbrand zijn. De seks na afloop was dan ook niet je-van-het...



## TURNBASED GAMES

Welke onderknuppel heeft dat bedacht, het turnbased principe? 'Ik sla eerst en dan mag jij, okay?' Totaal onzinnig en onrealistisch. Heb jij immers wel eens getalletjes uit iemand zijn hoofd zien komen na een klap...



## VERLIEZEN

Een man is niet gemaakt om te verliezen. In de oertijd eindigde je dan immers dood. Ik ga dus altijd voor de winst, ook als het tegen mijn driejarige nichtje is. Fok haar, wordt ze hard van.

## WILDERS CUM SUIS

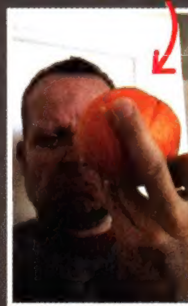
Altijd maar de schuld bij een ander leggen en nooit zelf een probleem oplossen. Het is zo laf en gemakkelijk. Het zijn allemaal zielige sukkels. En wij kunnen het weten, elke maand leggen we bij deadlines de schuld bij een ander. En het heeft nog nooit iets opgelost.



## KLEURIGE GAMES

Ik ben extreem allergisch voor games met een lichtroze, lichtblauwe, lichtgroene kleurstelling. En doorgaans zit daar nog een verwijfd heppiedepeppie soundtrackje aan vast ook. Ik weet niet waar die, doorgaans Japanse, gasten de inspiratie voor deze zintuiglijke rape vandaan halen, maar als ze het leven grauw vinden, hoeven ze dat trauma niet op mij af te reageren. Ga een uur per dag in een tl-buis staren of neem een buisje GHB en doe normaal.

## EET MOMENTEEL



### GEEN GRAPEFRUIT

***Elke baby vindt bittere shit vies. Dat is een overlevingsmechanisme omdat gif altijd bitter smaakt. Welke moron heeft de grapefruit dan gemaakt en hem ook nog eens exact hetzelfde uiterlijk gegeven als de door mij zo geliefde sinaasappel...***



## CHATTEN

Wie heeft dat bedacht, dat je tegen elkaar kan ouwehoeren tijdens het gamen? Totale wildvreemden die voordat ze online een potje FIFA tegen je willen spelen, eerst 1763 keer 'Hallo? Hallo?' tegen je gaan roepen. En als je dan niks terugzegt omdat ik weiger zo'n onding op mijn kop te zetten, 'disconnecten' ze.
Hé, als je zo graag met iemand van vlees en bloed wil praten, ga naar een café en spreek iemand aan. Maar ja, dat is eng hè, stelletje contactgestoorde nerds!

## MEZELF

Ik moet toegeven dat ik het ook niet altijd even tof vind dat ik meer van het half lege dan het half volle glas ben. Ik zou de wereld best graag als een fleurig madeliefje willen beschouwen, maar dat zit nu eenmaal niet in me. En hé, wat is nu leuker, een JJ die na een verloren potje de winnaar feliciteert omdat hij echt veel beter was of de controller door de kamer pleurt... Precies.



# Jaarabonnement Discovery Magazine

## + TW Steel horloge t.w.v. € 229,-




Discovery Magazine is het tweemaandelijks tijdschrift waarin interviews met talenten van Discovery Channel afgewisseld worden met populair-wetenschappelijke artikelen over de meest uiteenlopende onderwerpen.

De TW Steel horloges zijn een **ware sensatie** in de horlogewereld. Dit is je kans! Neem nu een abonnement op Discovery Magazine en jij bent de trotse eigenaar van een TW Steel horloge.
Je hebt de keuze uit TW1 (bruin) of TW2 (zwart) met een winkel-waarde van € 229,-







Abonneer je snel via DiscoveryChannel.nl

**6x** Discovery Magazine **t.w.v. € 35,-**
TW Steel horloge **t.w.v. € 229,-**
Totale waarde **€ 264,-**

Je betaalt slechts **108,50***
Jouw voordeel: **€ 155,50**

**Deze aanbieding geldt zolang de voorraad strekt. *Exclusief € 7,50 verzendkosten**

# Power Spy

- Rockstar heeft aangegeven dat ze ooit alle steden die in een GTA-game hebben gezeten, met elkaar willen verbinden in één spel.
- De Powerspy wordt er nu al moe van.
- Net zoals van het feit dat opeens alle bladen en websites bomvol stonden met info over GTA V. De Powerspy verlangt bijna terug naar de tijd dat we met z'n allen klaarkwamen op een enkele screen.
- Onze vrienden van Nintendo maakten de maand voor de redactie helemaal goed door het aanschaffen van 18+ games alleen na middernacht mogelijk te maken.
- 'Sorry Ed en Maarten, maar ik ben een uur later op de redactie want ik moest tot 01.00 uur doorwerken om die game binnen te halen...
- ...vraag maar aan Iwata.'
- Gabe Newell, big shot van Valve (letterlijk en figuurlijk), heeft aangegeven dat z'n bedrijf bezig is met een huiskamer PC. Want de PC gaat in het gezin de strijd aan met de consoles en kan die winnen.
- Nou gabbert, zolang het gemiddelde gezinslid nog steeds uitgelegd moet worden dat de 'any-key' niet bestaat, loopt dat nog niet zo'n vaart.
- Maar goed, vervul vooral je inner-nerd.
- Maar wanneer komt Half-Life 3 nu? Er zijn nu potdorie drie Twitter-accounts genaamd Half-Life 3 die elke dag melden dat Half-Life 3 nog niet aangekondigd is.
- Zeg Gabe, heb je wel eens gehoord dat je de mensen moet geven wat ze willen...
- Of ben je zo dik dat het vet ook in lagen op je trommelvliezen zit?
- Er was een persoon zo bijdehand om na de ellende rondom de gedode grensrechter te melden dat dit mede door computergames veroorzaakt was. »

OPNIEUWS

Check your facts

# Leedvermaak om verkoop BO II

**De afgelopen maand werd er flink gegniffeld om de berichten dat Black Ops II minder verkocht had dan de vorige delen.**

door **JJ**
twitter.com/GKJJ

Hoge bomen vangen blijkbaar veel wind. Maar al die haters moeten natuurlijk wel hun feiten op orde hebben. Want:
- Álle games verkopen momenteel minder
- Er is meer geld dan ooit opgehaald binnen een week met BOII (1 miljard)
- Er is geen enkele andere shooter die de rol van BOII ook maar enigszins over heeft genomen.
- De Feestdagen waren nog niet meegenomen in deze cijfers.



Kortom, waar lult iedereen over. Dit is full monty kinnesinne!

BioShock Infinite

# Kies je eigen cover

door **Jan**
twitter.com/janmeijroos

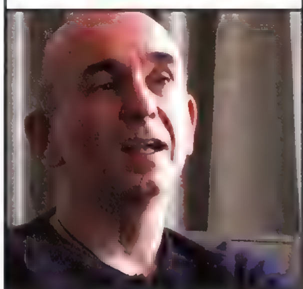
Moord! Brand! Boosheid! Teleurstelling! Althans, bij een klein groepje gamers en critici die de cover van het aankomende BioShock Infinite te generiek vonden. De cover, zoals die nu is, zou te veel 'first-person shooter' uitstralen, terwijl de game toch zoveel meer is.

Ken Levine, de grote man bij Irrational games, komt nu met een gebaar. De cover wordt 'omkeerbaar'. Er zijn nu zes alternatieve covers om uit te kiezen in een heuse 'reversible cover' poll.

Check snel op *http://irrationalgames.com/insider/poll/* Welke vind jij het mooist?




**"Misschien moet ik Miyamoto vragen om Project GODUS te promoten? Niet dat zoiets ooit zou lukken..."**

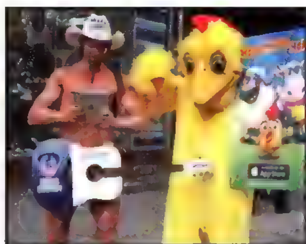


Peter Molyneux gooit maar weer eens een balletje op

VS gameland nr.1

# Amerikanen kicken ieders ass

**Lekker dan. Hebben jullie weer niet genoeg gegamed het afgelopen jaar!**



door **JJ**
twitter.com/GKJJ

Voor de zoveelste keer zijn de Yanks de meeste gamende mensen ter wereld. Ze spelen meer, doen dat op meer verschillende soorten consoles en ze zijn ook vaker online te vinden.

Alleen op het gebied van het kopen van games in de winkel, scoren wij Europeanen beter. Amerikanen kopen namelijk liever online.

Nu weten we meteen waarom Amerikanen geen geld meer hebben, dikker zijn en in de VS meer mensen worden vermoord...

Primeur

# Game condooms

**Een leuke primeur op de markt van de gamegadgets: condooms!**



door **JJ**
twitter.com/GKJJ

De makers van de beat 'em up Fist of the North Star (wie kent 'm niet) hebben een assortiment condooms op de markt gebracht om te voorkomen dat er ongewild kleine gamertjes komen.

De condooms zijn er in drie verschillende maten, elk behorend bij een bepaalde fighter. En dus is er Toki voor de kleintjes, Kenshiro voor de mediumsize en Raoh, aka de Fist King (we verzinnen dit niet), voor de extra grote eeh, fightersticks.

Nu nog hopen dat gamers seks gaan hebben, want dat is nog onontgonnen terrein voor de meesten.

Scoop!

# IO Interactive verder met hack & slash

**Hitman: Absolution is alweer een tijdje de deur uit en dus vragen we ons af waar ze bij IO Interactive inmiddels mee bezig zijn.**

door **Jan**
twitter.com/janmeijroos

De prettig gestoorde Denen van IO zijn in ieder geval geen nieuwe Hitman aan het maken want die komt voor rekening van Eidos Montreal. Een nieuwe Kane & Lynch dan? Dat lijkt me niet, aangezien het laatste deel nog slechtere kritieken kreeg dan deel 1 en commercieel flopte.

Ik kan je echter met gepaste trots melden dat ik een heuse primeur te pakken heb: IO werkt aan een God of War/ Devil May Cry-achtig hack & slash adventure.

Hoe ik dat weet? Ik heb als een ware Peter R. de Vries mijn hand weten te leggen op een deel van een vragenlijst die testgamers moesten invullen. Het onderstaande screenshot over hun favoriete games spreekt boekdelen.

God of War 2
God of War 3
God of War Saga
Devil May Cry
Devil May Cry 2
Devil May Cry 3 Dante's Awakening
Devil May Cry 4
Darksiders
Darksiders 2
Dante's Inferno
Asura's Wrath
Bayonetta
Heavenly Sword
WET
Enslaved Odyssey to the West
I have tried one or more of these games but haven't played
I haven't played any of these games
Other (please specify)

twitter.com/GKJJ

# Nintendo niet van deze tijd

**Lezers die een Wii U hebben gekocht, zullen het inmiddels herkennen. Je wordt niet bepaald vrolijk van de updates die je moet binnenhengelen.**

Updaten hoort bij de hedendaagse game-industrie. Elke game kent regelmatig updates en ook de console zelf moet af en toe geupdate worden. En dat je daar een paar minuten mee kwijt bent, dat moet dan maar. Maar een uur?! Doe je Nintendo Land erin, weer twintig minuten updaten. Ik dacht dat de PS3 updates tergend waren, maar dit.

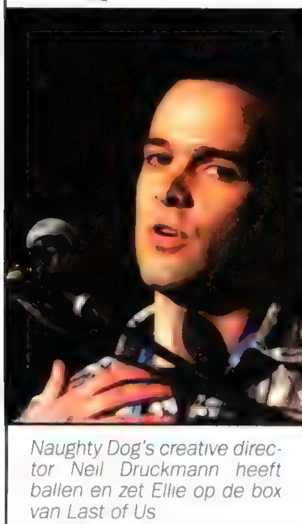
En dan het downloaden van games. Waar is je game gebleven als je hem gedownload hebt? En als ie binnen is (na een half uur), dan moet je hem nog eens gaan installeren (ik heb al een PC). Wie heeft dat bedacht? En waarom was er bij het ter perse gaan van deze PU nog maar één demo beschikbaar? Wat is hier aan de hand?

Blijkbaar is Nintendo en online nog steeds geen gelukkig huwelijk. Ze lopen echt achter. Dat was aanvankelijk bewust omdat Iwata vond dat er nog geen goed bussinesmodel achter online gaming zat (lees: men kon er niks mee verdienen). Nu Microsoft en Sony bewezen hebben dat 't wel kan, is Nintendo ook online gegaan. Maar ze bewijzen keer op keer de materie niet echt te kennen.

Het werkt allemaal wel, maar dan op een zeer eigenzinnige manier en nu dus ook nog eens extreem traag. Ik kan het allemaal niet bewijzen, maar ik denk dat Nintendo eigenlijk nog niet helemaal klaar was voor de lancering van de Wii U. Het feit dat grote launchgames ontbraken en alle online functionaliteiten eerst via een lange update binnengehaald dienden te worden, is veelzeggend.

Ik denk dat Nintendo kennis van online gaming en functionaliteiten uit het Westen moet gaan halen. Daar hebben ze bewezen dat ze het kunnen laten werken. Maar ja, het bedrijf is nog steeds behoorlijk Aziatisch ingesteld en misschien zijn ze er ook wel een beetje te trots voor. Het is toch een beetje toegeven dat je het niet kan.

**"Ik weiger te geloven dat een game minder verkoopt als er een vrouw op de cover staat".**



Naughty Dog's creative director Neil Druckmann heeft ballen en zet Ellie op de box van Last of Us

Anna Moleva

# Cosplay to the max

**Bij Irrational Games, de makers van BioShock Infinite, was men zo onder de indruk van Anna Moleva haar cosplay, dat ze de dame inhuurden als officieel 'Elizabeth model'.**

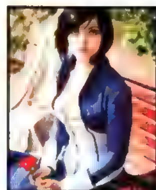
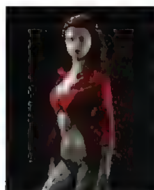
door **Jan**
twitter.com/janmeijroos

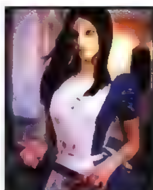
Anna Moleva wordt door Irrational Games ingezet voor diverse promotionele activiteiten rondom BioShock Infinite, maar als je nu denkt dat Anna alleen maar toevallig veel lijkt op Elizabeth uit de nieuwe BioShock game, heb je het mis.

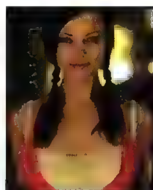
Hieronder zie je nog een hele trits cosplay-creaties van Anna uit diverse bekende games.

Kun jij raden uit welke games onderstaande personages komen?

En ja, dit is dus steeds dezelfde dame. Wat een perfectie!





BioShock Infinite / Arkham Asylum / Dishonored / Alice Madness Returns / Mass Effect 3 / Dead Space 2

Ondanks veelbelovend begin

# Nauwelijks third-party support voor Wii U

**Nintendo en third-party, het is geen match made in heaven, en dat is het sinds de SNES niet meer geweest.**

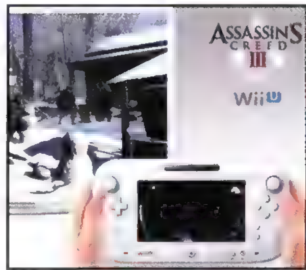
door: **Jurjen**
twitter.com/JurjenT

Al sinds de N64 moeten gamers die 'de Nintendo-keuze' hebben gemaakt het doen met 'minder(e) games van derde partijen als EA, Rockstar, Capcom, Konami, Activision, Square Enix en Ubisoft. Bij de GameCube werd het nog minder en in de Wii-tijd was het wat topgames van derde partijen betreft compleet huilen met de Mario-pet op.

Doordat de Wii U-lancering gepaard ging met prima versies van Assassin's Creed 3, Batman: Arkham City, Mass Effect 3 en Black Ops II leek het even of dat systeem op flinke ondersteuning van third-parties zou kunnen rekenen, maar die hoop wordt met een blik op de releaselijsten voor 2013 hard de grond in geboord.

Natuurlijk floept er altijd nog wel eens een leuk titeltje tussendoor, maar wie van de Wii U zijn voornaamste gamesysteem maakt, moet het dit jaar doen zonder games als Metro: Last Light, BioShock Infinite, South Park: The Stick of Truth, Dead Space 3, Metal Gear Rising: Revengeance, Tomb Raider, Remember Me, DmC, Splinter Cell: Blacklist en Castlevania: Lords of Shadow 2.

Inmiddels zijn Wii U-fans petities begonnen om GTA V en Dark Souls 2 op hun systeem te krijgen, maar het feit dat daar überhaupt petities voor nodig zijn, zegt al genoeg.




## Power Spy

- JJ en Graddus hebben daarna een hele dag geprobeerd om de grensrechter te molesteren in FIFA en PES, maar het is ze niet gelukt.
- Ophef rond vermeende details over Mass Effect 4. EA en BioWare meldden meteen dat het bullshit was.
- Net als het einde van Mass Effect 3 dus...
- De publisher van de weinig populaire MMO Secret World, heeft aangegeven dat je voortaan niet meer hoeft te betalen om de game te kunnen spelen.
- De Secret wat...?
- De tactical shooter Arma III is uitgesteld tot 'ergens in 2013'. Volgens de developer heeft dat niks te maken met het feit dat twee van hun werknemers nog steeds vast zitten in Griekenland vanwege vermeende spionage.
- Geen fijne tijd om in Greece in de bak te zitten. Want als de gewone Griek al niks heeft om te eten, hoe moet het dan in de gevangenis zijn?
- Waarom de game dan wél uitgesteld wordt, is de Powerspy een raadsel. Want de bugs laat Bohemia er traditioneel altijd gewoon in zitten.
- Ophef over de S.T.A.L.K.E.R. licentie. Twee partijen, te weten GSC Gameworld en bitComposer, beweren de rechten van de naam en de game te bezitten.
- Als ze nu eerst eens een game máken, dan hebben ze wat om over te knokken...
- Dat het slecht gaat met THQ is geen geheim. Afgelopen maand hadden ze echter een fraaie actie met dito resultaat. De zogenaamde Humble Bundle, waarin gamers zelf konden kiezen wat ze voor games als Saints Row en Darksiders wilden betalen, was goed voor een opbrengst van vijf miljoen dollar.
- Jammer alleen dat dit geld naar het goede doel gaat en niet naar THQ.
- Alhoewel THQ in hun overlevingsstrijd momenteel zelf bijna een goed doel is...

Power Spy

- De Wii U launch was geen buitensporig succes als je naar de verkochte aantallen kijkt. Zo werden er destijds meer Vita's in Japan verkocht bij de launch dan Wii U's. En je weet dat bijna niemand een Vita kocht...
- De software ratio, oftewel het aantal games dat men per Wii U verkocht, ligt momenteel op 1.2.
- Vind je het gek als je 17864 uur bezig bent met updaten? Je hebt niet eens de kans om te gamen.
- Capcom wil haar games gaan uitrusten met meer vertalingen zodat iedereen op de wereldbol hun spellen begrijpt.
- Wie weet moeten ze eerst gewoon betere games maken, dan begrijpen we het vanzelf wel.
- Je kunt immers nog zoveel lullen en vertalen over de besturing van Resident Evil 6, maar het blijft kut.
- Lionel Messi heeft het record van Gerd Muller verbeterd qua aantal gescoorde goals in één seizoen, en EA vierde dat met een leuk kaartje in FIFA 13.
- Zal toch niet zo zijn dat ze dit allemaal al hadden afgesproken toen ze eind 2011 de contracten voor de cover met Messi tekenden?
- 'Kijk, wij hebben hier een leuk kaartje gemaakt. Doe jij effe minstens 86 goals komend seizoen...'
- Dat mensen in games afbeeldingen van zichzelf maken, is een bekend gegeven. Maar het is vaak zo loos.
- Neem nu de man die het in Far Cry 3 presteerde om minutenlang met zo'n grote vlieger in de lucht te zweven.
- Hartstikke leuk hoor, maar wat koop je er voor? Liggen de vrouwen nu aan je voeten? Is je banksaldo opeens verdubbeld? Aanbidden je vrienden je nu? Opslag op je werk gehad?
- Je hebt er niet eens wat aan in de game...





COMMENTAAR JURJEN

twitter.com/JurjenT

# De Wii U is nu al geslaagd

**Nintendo heeft net een nieuwe console uitgebracht, en dus kondigen trendwatchers de ondergang van Nintendo aan. Zo gaat het namelijk elke keer als Nintendo een nieuw systeem op de markt brengt.**

We schrijven 1995. Nintendo komt met een vuurrood, niet-zo-portable 3D-brilsysteem met zwart-rode kutgraphics: de Virtual Boy. Trendwatchers zagen meer toekomst in de realistische 3D-graphics van de PlayStation. En ze kregen gelijk.

We schrijven 2006. Nintendo komt met een sneeuwwitte, niet-zo-krachtige tv-console met een wapperbesturing. Trendwatchers wisten zeker dat dit het einde van Nintendo ging betekenen. Ze hadden 't verkeerd.

Trendwatchers houden er niet zo van als Nintendo eigenwijze dingen doet en tegen de trend in gaat. Dat past niet in hun wereldbeeld. Terwijl ik het juist leuk vind als een bedrijf niet hetzelfde doet als iedereen. Nintendo maakt afwijkende keuzes en gaat er volledig voor. Soms krijg je dan een Virtual Boy, soms een Wii; maar het is altijd iets interessants.

Iedereen die net als ik heeft genoten van Mario Chase, ZombiU, MiiVerse en het spelen van Assassin's Creeds 3 op de GamePad terwijl de vrouw iets met Nederlandse sterren op tv kijkt, weet dat Nintendo met de Wii U weer iets heel bijzonders heeft afgeleverd.

Als Nintendo-apparaat is de Wii U voor mij nu al geslaagd, en qua aantallen doet het apparaat het ook helemaal niet verkeerd. Dit wordt qua succes natuurlijk geen Wii, maar het is ook geen Virtual Boy.

Voor de weg omhoog komt het nu aan op goede software, goede marketing, geen gaten in de releaselijsten, en een beetje geluk. Maar het lijkt me voorbarig om op basis van heersende trends nu al een bedrijf af te schrijven dat sinds 1889 alle trends, pieken en dalen - en trendwatchers - heeft overleefd.

Glazen bol — Janus Meijrosius

## Nieuwe IP van Crystal Dynamics!

Als je denkt dat ze bij Crystal Dynamics voor de rest van hun leven alleen Tomb Raider-games blijven maken, dan heb je het mis.

Na vier jaar Tomb Raider wil de in San Francisco gevestigde studio ook wel eens wat anders. Men is inmiddels bezig met een gloednieuwe IP. Dus een kakelvers en maagdelijk spel! Rond de E3 verwacht de Glazen Bol de eerste officiële berichten.

Systeem van de maand

# Sfeervolste console ooit aangekondigd

**We hebben er weer een: een nieuwe 'console van de toekomst'!**



door **Jurjen**
twitter.com/JurjenT

De eSfere is net zoiets als de eerder op deze pagina's besproken Ouya. Niet alleen hebben beide in ontwikkeling zijnde, via Kickstarter geld vergarende, 'consoles van de toekomst' een gekke naam, het zijn ook beide open-source-systemen die weinig meer doen dan honderdduizenden reeds bestaande Android-apps speelbaar maken op je tv, met een controller die zowel van een touchscreen als sticks en knoppen is voorzien.

De eSfere wil zich op drie manieren van de Ouya onderscheiden. Ten eerste heeft het ding iets meer RAM en flashgeheugen aan boord. Ten tweede zijn de sticks en knoppen op de controller verwijderbaar, verplaatsbaar en dus aanpasbaar aan het soort spel dat je wil spelen, wat eigenlijk nog niet eens zo'n gek idee is. Ten derde wordt het halve-bolvormige systeem geleverd inclusief drie bijpassende vazen.

Dat laatste doet ons toch een beetje twijfelen aan de slagvaardigheid van de mensen achter de eSfere. Zou het niet veel beter zijn om het ding te lanceren inclusief twee vazen, drie fruitschalen, een staande lamp en acht zwerfkeien?

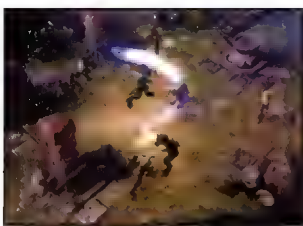
# G.I. Joe Cosplay

Op de redactie zijn we gek op cosplay. Het is immers de enige manier om vanuit zakelijke gronden naar mooie dames te kunnen staren. En we delen die passie graag met jullie.

Dit keer een paar dames die zich uitleven binnen het universum van G.I. Joe. Inderdaad, het poppetje waar JJ al spelend zijn eigen identiteit mee heeft ontwikkeld.



Cockteaser van de maand



# Diablo III werkt op consoles

**Blizzard heeft gemeld dat Diablo III inmiddels soepeltjes draait op de consoles. Maar of ze die consoleversie ooit gaan uitbrengen, weten ze niet.**

door **JJ**
twitter.com/GKJJ

Ik word een beetje gek van dit soort vage berichten. Prima dat je die shit uitprobeert op de consoles. Loving it, maar ga het niet trots lopen verkondigen en dan meteen zeggen dat je nog niet weet wat je ermee gaat doen.

Is een beetje als een chick die bij je bed geile dansjes doet, haar slip uitrekt, op bed gaat liggen en dan net voor het moment dat jij er bovenop duikt zegt: 'ik weet nog niet of ik dit wil'. Dan loop je dus de hele nacht met een stijve rond.

Blizzard, bedankt voor deze cockteaser!

twitter.com/janmeijroos

# 2013 erop of eronder?

**2013 wordt een heel belangrijk gamejaar, misschien wel het belangrijkste sinds... eeh... jaren.**

Overleeft het veelgeplaagde THQ de komende twaalf maanden? Wordt GTA V het best verkochte deel uit de serie? Zien gamers door de bomen het bos nog in de app stores waar wekelijks duizenden(!) games worden aangemeld? Gaat Microsoft hun nieuwe Xbox daadwerkelijk al rond Kerst 2013 in de winkels leggen? Hoe zal het de Wii U vergaan? Rukt Free 2 Play verder op? Wordt Thief 4 nu EINDELIJK eens onthuld? En what about Half-Life 3? Wordt BioShock Infinite de hit die 2K Games zo hard nodig heeft? Krijgt de PS Vita nog de ruimte om op te krabbelen? Wat gaat EA doen met Battlefield 4? En Activision met Call of Duty? Worden er dit jaar nog meer studios gesloten? Wordt Civilization VI aangekondigd?

En zo kan ik nog wel effe doorgaan. Een ding is zeker: 2013 wordt allesbehalve saai!

**"We moeten Mario echt een mooie rol geven in de volgende film. Als het lukt hem in de sequel te krijgen, zou dat fantastisch zijn."**


Filmregisseur Rich Moore wil ervoor zorgen dat Mario wel in het vervolg op Wreck-It Ralph zit

**18+ games alleen na middernacht**

# Nintendo roomser dan de Paus

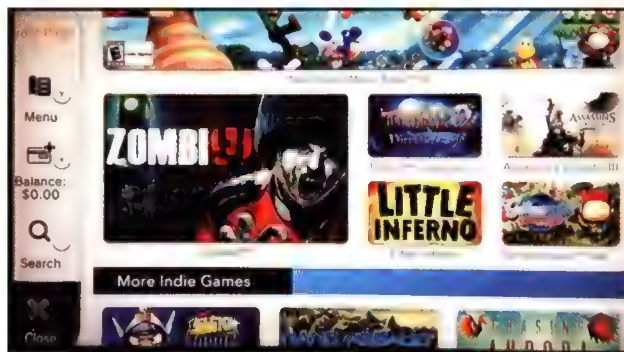
**Stel je voor, het is 16.00 uur vrijdagmiddag en je wil ZombiU of Black Ops II voor de Wii U kopen. Kan niet! Je moet tot 0.00 uur wachten van Nintendo.**

door JJ
twitter.com/GKJJ

Nee, dit is geen gelul, maar de keiharde waarheid. De eShop heeft serieus geen 18+ games te koop voor 0.00 uur. Alleen van 0.01 uur tot 04.00 uur. Dit om de tere kinderzieltjes te beschermen.

Tja, ik begrijp dat Nintendo een gebaar wil maken, maar dit is niet hun taak, maar die van de ouders. Die moeten gewoon zorgen dat de kids die shit niet kopen.

Nintendo is op dit vlak roomser dan de Paus en dat gaat hun klanten kosten. Bovendien moet ik nu tot 0.00 uur opblijven om een game te scoren. En ik word ook een dagje ouder...




**'Slechts' 25.000 dollar**



# SNES-games te koop

Misschien iets voor Jurjen of Sam? Alle games die ooit in de VS voor de Super Nintendo zijn uitgebracht, staan te koop op eBay. En dat zijn er precies 721. De prijs is precies 25.000 dollar, dus dat is nog effe doorschrijven voor onze N-lovers, maar dan hebben ze ook wat.

**Schokkend**

# Tekken Torture

**Hier op de redactie zijn we grote liefhebbers van fightinggames. Maar we hadden toch altijd het gevoel dat we iets misten...**

door: JJ
twitter.com/GKJJ

Het knokken in fightinggames is tof maar ook een beetje gratuit. Okay, dan krijg je een finishing move op je kanis, maar so what? Gelukkig is daar nu Tekken Torture, een versie van Tekken waarbij elke klap goed is voor een daadwerkelijk te voelen stroomstoot.

En als je beseft dat één klap al vervelend voelt, dan wil je niet weten door welke hel je gaat bij een combo.

We gaan er dan ook meteen een bestellen voor op de redactie.



## Power Spy

- De studio die James Bond maakte, Eurocom, is failliet. Die gasten zijn dus shaken en behoorlijk stirred.
- Er zijn Skyrim-sneakers op de markt gebracht. Grijs met tribal print en een bontje bij de tong.
- Als je er net zo kut van gaat rennen als in Skyrim, laat de Powerspy dit paar sportschoenen graag lopen.
- Crytek heeft aangegeven dat Crysis 3 echt alles uit de Xbox 360 en PS3 zal halen en de mooiste game wordt die je op beide consoles kunt spelen.
- Zou wel fijn zijn als het ook een goede game werd.
- Het einde van het jaar leidt altijd tot een shitstorm aan top dit-en-dat lijstjes. De Powerspy wilde je er een niet onthouden: de game die het meest is gegoogled op eeeh Google.
- And the winner is... Diablo III.
- De Powerspy vraagt zich dan wel weer af of het nou zo'n goed teken is als jouw game de winnaar in de Google-contest is.
- Dat betekent toch immers dat er zoveel onduidelijk is over je game dat je extra info moet zien te vinden?
- Nauwelijks verwijzingen naar games na de verschrikkelijke schietpartij op een basisschool in Newton. De oorzaak moet volgens kenners dit keer gezocht worden in het feit dat elke malloot in de VS een wapen kan kopen.
- Nee, je meent het...
- Treyarch riep onlangs op om een beetje voorzichtig om te gaan met de gamers die na Kerst pas Call of Duty: Black Ops II gaan spelen.
- Tuurlijk, we zullen ze warm ontvangen.
- De Powerspy beseft overigens wel dat het wat link is om de laatste twee onderwerpen meteen onder elkaar te zetten.



# TOMB RAIDER



**Sinds de E3 2011 is één ding glashelder over de nieuwe Tomb Raider: dit is niet zomaar een reboot, maar het begin van een nieuwe franchise! Het nieuwe avontuur van Lara Croft wordt intenser dan ooit én verrast op vele fronten, zo ontdekte Jan op het hoofdkantoor van Crystal Dynamics.**

Reizen voor m'n werk is voor mij nog altijd een leuk avontuur. Ik ben dan ook de laatste die terughoudend is wanneer zich een perstrip aandient. Soms hoor ik drie dagen van tevoren dat ik een week naar Amerika mag en (bijna) altijd ga ik in dat soort gevallen. Nog vaker hoor ik dat er een dagtripje op en neer naar London of Parijs is georganiseerd, en ook dan ben ik graag van de partij.
Toen er voor het eerst gesproken werd over een Tom Raider-trip naar de Crystal Dynamics studio in San Francisco, werd ik echter overvallen door een dubbel gevoel. 'We hebben net twee weken geleden een persevent in Amsterdam gehad?', hoorde ik mezelf hardop denken. Maar toen Maarten mij verzekerde dat ik absoluut nieuwe dingen te zien en te spelen zou krijgen, waren mijn koffers snel gepakt. Er stond me in San Francisco echter een grotere verrassing te wachten dan ik van te voren had kunnen vermoeden.

Jan IS COMPLEET VERRAST

## Overrompeld

Jawel, Tomb Raider krijgt een multiplayer. Inmiddels hebben jullie hier al het een en ander online over kunnen lezen, maar toen ik begin december opeens in LAN-opstelling een Xbox-controller in mijn handen geduwd kreeg en in groepsverband de nieuwe Tomb Raider mocht spelen, was ik toch effe een paar minuten compleet van slag.
Maar voordat ik je alles ga vertellen over die multiplayer, wil ik het eerst even hebben over de nieuwe singleplayer content die over mij uit werd gestort als een verkwikkende waterval na een dagje hiken.

## Lost meets Mad Max

Inmiddels heeft menig journalist die over Tomb Raider schreef grofweg



*Op internet is al een belangengroepje opgericht dat eist dat Lara in de volgende game in een rokje gekleed gaat.*

de eerste drie uur van de game gezien en gespeeld. Samenvattend: Lara gaat op een expeditie naar de Dragon Triangle, een bestaande Aziatische eilandengroep die beter bekend staat als de Bermuda Triangle.
Het schip met avonturiers, waaronder een aantal vrienden van Lara, lijdt schipbreuk en Lara belandt op een mysterieus eiland. Al snel blijkt dat Lara niet alleen is op Miyake Island, want er houdt zich een groep mannen met duistere motieven schuil.
Aanvankelijk dacht ik dat Crystal Dynamics de clichématige 'huurlingen' kaart weer had getrokken en in deze de voetsporen van Uncharted zou volgen, maar het zit toch anders. Tijdens mijn speelsessie in San Francisco kwam ik er namelijk achter dat de mannen die zich op het eiland bevinden daar al heel lang zijn, waarschijnlijk al jaren.
Dat wordt bijvoorbeeld duidelijk wanneer Lara na vele uren klimmen en klauteren in een heus dorpje terechtkomt, met hutjes, omheiningen en prikkeldraad, opgebouwd uit golfplaten, roestige auto-onderdelen, hout en allerlei aangespoeld materiaal.
De game voelt op dat moment als een bizarre mix van Lost en Mad Max, en het toont aan dat de makers deze keer verder hebben gekeken dan het rijke, maar ietwat standaard, verleden van Lara waarin tombes en ruïnes zo'n belangrijke rol speelden.
De grote vraag is natuurlijk wat al die mannen daar doen. En wie is hun leider? En waarom zijn ze juist op dit eiland beland? Niet dat je daar als Lara veel tijd hebt om over na te denken, want een confrontatie met deze zwaarbewapende types is nooit ver weg, en dan kun je rekenen op een intense en heftige shootout.



**weetje • weetje**

**Lara's vaardigheden vallen uiteen in Hunter, Survivor en Brawler skills. Brawler skills komen van pas tijdens close combat, zoals de mogelijkheid om zand in de ogen van je vijanden te gooien. Hunter skills laten je sneller en stabieler pijlen afschieten en een voorbeeld van een Survivor skill is dat je meer handige goodies tegenkomt in de omgeving zoals munitie en pijlen.**

## Nieuwe trucjes #1

Gedurende de game maak je kennis met nieuwe trucjes die Lara heeft geleerd en haar helpen te overleven. Via de skilltree heb je na een aantal uren spelen je boog inmiddels flink ge-upgrade en ben je ook wat weerbaarder geworden in hand to hand combat. Zo kun je bijvoorbeeld lekker uithalen met je pikhouweel in een heuse finishing move, begin je niet meer te huilen als een schoolmeisje wiens broodtrommel door een grote jongen is afgepakt wanneer je een boef van dichtbij met een shotgun tussen de ogen schiet en draai je je hand niet meer om voor een silent wurgmove waarmee je vijanden geruisloos uitschakelt. Tevens krijg je na verloop van tijd de mogelijkheid om brandende pijlen af te schieten met je pijl en boog. En jongens wat is dat leuk!

**"Een majestueuze, modderige, intense, bloedmooie, meeslepende singleplayer."**

Vlak voordat je laatstgenoemde skill vrijspeelt, ervaar je als Lara een nu al klassiek pijnmoment dat ik niet voor je zal spoilen, maar als je denkt dat Lara het alleen in het begin van de game zwaar heeft, heb je het mis. Ik heb Lara nu drie keer tijdens verschillende persevents in de openingsscène van de game op dezelfde spies zien vallen (nadat ze ondersteboven, gekneveld in een grot opgehangen is) en het bleef iedere keer weer gruwelijk om te zien hoe Lara's zij bruut doorboord wordt.
Dergelijke, ik-draai-mijn-ogen-even-weg-momenten zitten nog een paar keer in de game, dus dan weet je dat vast.
Maar goed, die brandende pijlen dus; daar kun je heel veel plezier van hebben, want ook Tomb Raider ontkomt niet aan de rode, explosieve vaatjes die her en der staan opgesteld. Verder kun je vijanden in de fik schieten waarna ze in paniek anderen 'aansteken'. Ook zijn er verschillende constructies die vlam kunnen vatten.




## Puzzle Time!

Vuur speelt eveneens een belangrijke rol bij de puzzels in de game. Zo is bijvoorbeeld




een doorgang geblokkeerd door een berg hout en die zal in de fik gestoken moeten worden om verder te komen. Soms is de situatie iets complexer en spelen ook gewicht en zwaartekracht een rol.
De puzzels in Tomb Raider zijn naast de exploratie en de combat het derde belangrijke gameplay-onderdeel, al lijken ze wat minder prominent aanwezig dan in eerdere games. Vergeleken met vorige delen zijn ze echter veel natuurlijker in de game en de omgeving geïntegreerd. In de voorgaande Tomb Raider-spellen kwam je na veel klimmen en klauteren in een pontificaal aanwezige kamer waar dan een enorm standbeeld stond, waarna je op allerlei manieren schakelaars moest omzetten en pressure plates diende te bespringen. Het waren altijd van die overduidelijke 'Puzzle Time!' momenten, alleen een voiceover of een gongslag ontbraken nog.
In de nieuwe Tomb Raider lijken die puzzels geheel toevallig op je pad te komen en ze zitten vaak bijzonder slim in elkaar. Tuurlijk zul je weer bepaalde voorwerpen in beweging moeten brengen om begerenswaardige spulletjes te bemachtigen, maar die puzzel met een reusachtige klok, diverse balken en enorme windvlagen die ik tegenkwam, was wel effe andere koek.

Met name was ik erg onder de indruk van de windeffecten. Het is niet alleen erg fraai gedaan (de houten planken vliegen Lara om de oren, waarna ze voor de zoveelste keer net niet in een ravijn lazert) maar is ook subtiel geïntegreerd in het mystieke achtergrondverhaal. Volgens de mythe van het eiland kon de oude koningin eeuwen geleden het weer beïnvloeden. Deze mythe speelt een belangrijke rol in het verhaal maar dus ook in de gameplay.



**weetje • weetje**

**Lara is in de game net 21 jaar. Ze mag dus al autorijden, seks hebben en heel veel bier drinken. Geen van deze bezigheden zitten overigens in de game...**

**weetje • weetje**

**In de conceptfase van Tomb Raider heette het spel nog Tomb Raider: Ascension maar dat voelde te veel als 'het zoveelste deel in de serie'.**

## Nieuwe trucjes #2

Tegen de tijd dat de net genoemde 'klokpuzzel' zich aandient, heeft Lara alweer een nieuw trucje geleerd genaamd rope arrows. Hiermee kun je zelf touwbruggen maken door een lijn aan een paal te binden en deze lijn vervolgens met een pijl naar de overkant te schieten. Daarnaast kun je deze rope arrows gebruiken om kleine bewegende onderdelen (een hangend voorwerp bijvoorbeeld) nog effe extra in beweging te zetten.
Het eiland waarop Lara haar avonturen beleeft, kent verschillende hub-werelden, zowel in dag- als nachtvariant. Middels fast travel kun je via de campsites op de kaart eerder verkend gebied nog een keer doorlopen op zoek naar collectables, dagboeken, geheime Challenge Tombes en nog veel meer. Alleen beschik je dan inmiddels over fire en rope arrows die je een paar uur daarvoor nog niet had, en kun je op plaatsen komen en dingen doen.





*De multiplayer is gebaseerd op Call of Duty, Gears of War en Uncharted, de kledinglijn van de mannen op Assassin's Creed.*





waar je eerder niet toe in staat was. Een scheutje Metroid dus voor de jonge Lara.

## Multiplayer klimpartij

Genoeg over Lara's singleplayer avontuur want daar komen we in een volgend nummer zeker nog uitgebreid op terug. Hoogste tijd voor de verrassend aanwezige multiplayer.
Ik had in ieder geval niet zien aankomen dat de nieuwe Tomb Raider inclusief multiplayer zou komen, en je kunt je ook afvragen of de game het überhaupt nodig heeft.
Karl Stewart, Global Brand Director van Tomb Raider, heeft zich dat ook lang afgevraagd. Hij kwam tot de conclusie dat die multiplayer inderdaad niet strikt noodzakelijk was, maar het gewoon zonde zou zijn om het niet te doen. "We wilden niet achteraf terugkijken en onszelf verwijten dat we het niet hadden gedaan. Er waren te veel leuke elementen in de singleplayer die heel goed zouden kunnen werken in multiplayer!"
En dus werd een team van Eidos Montreal op de klus gezet. Deze Canadese studio heeft niet opnieuw het wiel uitgevonden maar zich duidelijk laten inspireren door de multiplayer modi van Gears of War, Uncharted en Call of Duty. Dat betekent dat je ook hier punten scoort, je gear upgrade en stijgt in level.
Toch krijgt de multiplayer op aangename wijze een typische Tomb Raider vibe en zijn veel elementen uit de singleplayer op geslaagde wijze overgenomen in de multiplayer.
Om te beginnen is er de gelaagdheid in meerdere maps die ik mocht spelen. Je kunt je flink uitleven in klimmen en klauteren en via diverse ziplines roets je zo weer terug van B naar A. De verschillende lagen zorgen er tevens voor dat, als je een hele goede boogschutter bent (en daar dus ook al je ervaringspunten in stopt) je lekker van een afstandje kunt gaan schieten op de vijand. De vijand is in deze óf de Scavengers (de boeven op het eiland) óf de Survivors (Lara en haar club) al komt daar waarschijnlijk nog een derde partij bij.



**weetje • weetje**

**Op vroeg artwork zie je Lara af en toe rijdend op een paard. Dat heeft uiteindelijk de game niet gehaald. In dit deel zal je ook niet onder water zwemmen.**

**weetje • weetje**

**Lara kan zichzelf op twee manieren upgraden in Tomb Raider. Haar vaardigheden worden steeds beter naar gelang je verder komt in de game, maar ook haar gear kun je pimpen. Dat laatste doe je door kratjes stuk te rammen met je klimbijl, en lichamen te onderzoeken. Zo verdien je Salvage punten en daarmee upgrade je je boog, shotgun enzovoorts.**

**"Typische Tomb Raider singleplayer-elementen zijn uitstekend overgeheveld naar de MP."**

## Team Deathmatch

Ik speelde twee teambased modi in drie verschillende maps waarbij de eerste mode een standaard Team Deathmatch was in een middelgrote map.
Het aardige is dat sommige delen van de map vernietigd kunnen worden waarna je ze dus niet meer kunt gebruiken. Belangrijk is verder het gebruik van de klimbijl waarmee



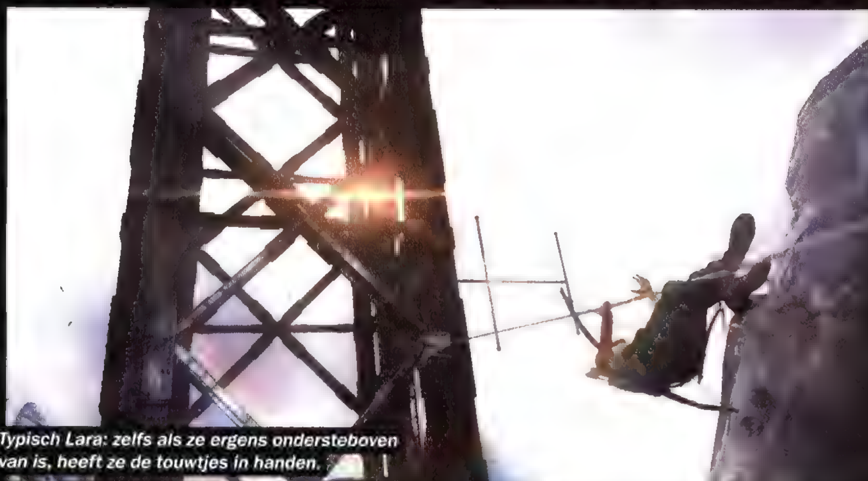
*Die Lara lijkt sprekend op m'n eerste vrouw. Nou ja, in zoverre... die waste zich ook nooit.*

*Haar naam was Lara, een hele stoere meid...*

je bepaalde steile wanden razendsnel kan beklimmen. Daarnaast is er in sommige maps van alles en nog wat te activeren.
Een van de omgevingen waar we los gingen, was vrijwel pikdonker, terwijl het ook nog eens regende en bliksemde. Door bepaalde antennes om te zetten, kon ik plateaus onder stroom zetten, maar ik kon hier ook een lift activeren die daarna constant op en neer ging.
In het midden van de map stond een felbegeerde turret. Had je die eenmaal in bezit dan kon je iedereen in je omgeving neermaaien, maar je was dan tegelijkertijd wel een makkelijk doelwit.
Ook erg leuk was het activeren van boobytraps. In de singleplayer zal Lara zo nu en dan in een val lopen, bijvoorbeeld door met haar voet in een lus te stappen... waarna je omhoog getakeld wordt en ondersteboven bungelt. Dit gebeurt in realtime en je kunt, terwijl je ondersteboven hangt, nog steeds je handgun trekken en op vijanden of op het touw schieten waar je aan hangt.
In de multiplayer mag je zélf traps activeren (die liggen voor je klaar op bepaalde plaatsen in de map) en dat geeft een erg leuke dynamiek aan de bekende Team Deathmatch gameplay.

## Zandstorm op bestelling

De andere mode die ik speelde was Rescue Me, een bergachtige tempelmap met veel houten constructies. Hierin moesten de Survivors vijf EHBO-kistjes zien te bemachtigen, iets wat de Scavengers ten koste van alles dienden te voorkomen.
De crux zit 'm in het feit dat in deze mode


*Typisch Lara: zelfs als ze ergens ondersteboven van is, heeft ze de touwtjes in handen.*


**weetje • weetje**

**De game zal gemiddeld tussen de twaalf en vijftien uur duren. Dat is dus zonder alle geheime tombes en collectibles onderzocht/verzameld te hebben.**

**weetje • weetje**

**Tomb Raider draait op dezelfde engine als Deus Ex, namelijk de Crystal engine. Dat is opvallend want Deus Ex was niet de allermooiste game om naar te kijken, Tomb Raider is daarentegen wel erg easy on the eyes.**

de Survivors niet meteen af zijn wanneer ze neergeschoten zijn. Ze hebben een 'bleeding out time' en in die tijd kunnen ze nog geheaàled worden door hun teammaten. Een neergeschoten Survivor zal dan ook als een malloot 'Rescue Me' blijven blèren, net zolang tot een van zijn teamgenoten een reddende injectienaald in zijn dijbeen prikt. De Scavengers dienen de neergeschoten Survivors dus van dichtbij te executeren, willen ze een vlotte kill op hun naam schrijven, hetgeen ze weer kwetsbaar maakt.
Als voordeel voor de Scavengers is er in deze mode een magische bel. Geef er één hengst op en een mysterieuze zandstorm breekt los. Gevolg is dat de Survivors geen hand voor ogen meer zien maar de Scavengers hen wel rood zien oplichten tussen het vliegende zand door. Erg leuk.

## Absoluut vermakelijk

Je kunt best kritiek hebben op (de toevoeging van) multiplayer in Tomb Raider. Dat het niet vernieuwend is, dat het vooral voorbeelden volgt of dat het 'tagged on' voelt. Maar dan ga je dus voorbij aan het gegeven dat het geheel absoluut vermakelijk is en dat bepaalde typische Tomb Raider singleplayerelementen, zowel qua gameplay als verhaal, uitstekend overgeheveld zijn naar de multiplayer.
En als je er niet geïnteresseerd in bent, dan is er in ieder geval de majestueuze, modderige, intense, smerige, bloedmooie, meeslepende singleplayer, die Lara Croft neerzet als nooit tevoren! Die reis wil je sowieso niet missen. ★



**VERWACHTING JAN:**
De singleplayer campagne van Tomb Raider overdondert en blijft boeien, en door de toevoeging van MP krijg je een nog completer pakket voorgeschoteld. Square heeft goud in handen!

- + Upgradesysteem werkt als een tiet (pun intended).
- + Intens en bij vlagen zelfs gruwelijk.
- + Overdonderende actie en exploratie.
- + Puzzels beter geïntegreerd.

ACTION ADVENTURE
CRYSTAL DYNAMICS / SQUARE ENIX / BIGBEN INTERACTIVE
5 MAART 2013






# OP BEZOEK BIJ SPELONTWIKKELAAR GAME OVEN

**Games draaien vaak om strijd en bloed. Wat dat betreft is Fingle toch wel iets bijzonders, want in dat vingerspel gaat het juist om speelse intimiteit. Jurjen bezocht de maker van Fingle en beleefde ongemakkelijke momenten. Dat begon al tijdens hun eerste kennismaking, waar écht bloed bij vloeide.**




**FINGLE**

*Fingle zet met de belofte van een geinig spel nietsvermoedende spelers aan tot vingervrijen. Volgens Adriaan heeft hij al heel wat reacties gehad van mensen die na een potje Fingle met elkaar in bed zijn beland. "Ikzelf ook, ja. Toen ik met mijn toenmalige vriendin de Valentijnslevels ging testen. Een vriend van me was volgens mij de eerste die met Fingle scoorde. Hij had een meisje in een kroeg gevraagd het prototype met hem te spelen. Na afloop van het spel nam ze hem mee naar huis voor een kopje thee." Hou jij ook van thee? Je kunt de demoversie met twintig levels gratis op je iPad zetten. De volledige versie kost € 1,79 – ongeveer de prijs van een kopje thee in een brasserie.*

Nooit eerder ben ik tijdens het spelen van een game gewond geraakt. Totdat ik tijdens een game-event in Amersfoort het spel Color-King probeerde.

Ik speelde op het touchscreen van een iPad tegen Adriaan, de bedenker van het spel. We moesten zo snel en slim mogelijk op vakjes tikken om ze in onze eigen kleur te veranderen. Hij had geel, ik rood. Bij elke tik wisselde een vakje van kleur. Tijdens een verwoed vingergevecht om de laatste vakjes, gebeurde het: Adriaan kraste mij. Ik riep auw en trok geschrokken mijn hand terug. Een wit streepje langs de zijkant van mijn wijsvinger. Als ik er heel hard op drukte, kwam er zelfs een beetje bloed uit.

In de nasleep van het incident hield ik contact met de dader, wat uiteindelijk leidde tot een afspraak: in december 2012 ging ik op bezoek bij Adriaan en zijn compagnon Bojan, samen vormen zij de spelontwikkelaar Game Oven in Utrecht.

## Slanke vingers

Een van de eerste dingen die Adriaan mij na ontvangst vertelt, is dat hij wel eens wakker wil worden doordat iemand hem een glas water in zijn gezicht gooit. "Dat lijkt me heel erg vet."

Adriaan heeft krullend haar en praat veel met zijn handen. Er zitten lange, slanke vingers aan die handen. Adriaan maakt games omdat hij in het medium krachten ziet die andere ontwikkelaars onbenut laten.

"Games hebben de kracht om mensen bij elkaar te brengen, en unieke interacties tussen mensen tot stand te brengen. Ervaringen die op geen enkele andere manier kunnen ontstaan. Dat is echt zó bijzonder."


Jurjen kruist zijn vingers met die van Adriaan.

**52**
***Tijdens de zoveelste game jam, dit keer eentje met de charmante titel Fuck This Jam, maakte Adriaan het zeer korte spel 52. Of eigenlijk mag het nauwelijks een spel heten. Er verschijnen ondertitels van mensen die je niet hoort of ziet. Het enige wat je als 'speler' doet, is die ondertitels lezen en op een knop drukken om het getal 52 terug te laten lopen naar nul. Toch gebeurt er op een gegeven moment iets bijzonders. Iets wat op basale wijze illustreert wat Adriaan bedoelt als hij zegt dat games 'je iets kunnen laten ervaren wat geen enkel ander medium kan.' Zet je mind tien minuten wijd open, en probeer het hier: www.adriaandejongh.nl/games/52***

Game Oven specialiseert zich - voorlopig - in games waarin met meerdere mensen op hetzelfde apparaat wordt gespeeld. "Maar ik heb onlangs ook een kleine singleplayer game voor PC gemaakt. Het gaat me niet alleen om het samenbrengen van mensen, het gaat om ervaringen. Het gaat mij erom dat games je iets kunnen laten ervaren wat geen enkel ander medium kan. Iets wat ongelooflijk sterk en cool is."

## Zweterig en vies

ColorKing zal in maart 2013 verschijnen en is een soort-van-vervolg op Fingle uit begin 2012. Misschien heb je wel eens van Fingle gehoord. Dit casual iPad-spel heeft diverse prijzen gewonnen, is meermaals door Apple gefeatured en werd opgepikt door media die normaal geen games bespreken. Zoals het tv-programma Koffietijd.
In de uitzending hielden twee blonde presentatrices hun vingers zo goed mogelijk op de bewegende vakjes gedrukt, waardoor ze automatisch in elkaar schoven en langs elkaar schuurden. Loretta Schrijver tegen Adriaan: "Wat is dit voor een raar spel?"
Adriaan vertelt mij hoe het spel begon als een van tientallen prototypes die hij bedacht. Hij wist nog niet welk prototype hij met zijn compagnon tot een compleet spel zou uitwerken. Toen liet hij Fingle (dat destijds nog Awkward heette) spelen door een vriend en vriendin. "Ze vonden het zó naar, zo zweterig en vies, ze walgden er echt van. Ik kan me niet herinneren dat ik mensen ooit zo vies naar elkaar heb zien kijken. Toen wist ik: dit spel gaan we maken."
Hoeveel stuks er precies van Fingle zijn verkocht wil Adriaan liever niet zeggen. "Maar per dag worden er nu nog wereldwijd zo'n honderdduizend levels gespeeld. We hebben er genoeg mee verdiend om weer een jaar verder te kunnen."

## Stap terug

Ik prijs Adriaan om het briljante Fingle. Ik zeg hem ook dat ik zijn nieuwe spel ColorKing minder vind. Niet alleen vanwege de - inmiddels gelukkig volledig genezen - kras op mijn vinger. "Fingle gaat om seks en intimiteit, gewaagde thema's om in games beleefbaar te maken", opper ik. "Maar ColorKing draait weer gewoon om strijd en oorlog. Je moet van de ander winnen. Dat is toch wat platter. Na Fingle vind ik het eigenlijk een stap terug."
"Dat mag", zegt Adriaan. Hij laat zijn handen rusten op de tafel tussen ons. Ik vraag of hij het ook vindt. Dat geeft hij aarzelend toe. Maar waarom zet hij die stap dan?
"Het zijn heel zakelijke redenen, eigenlijk. ColorKing wordt misschien niet ons geniaalste spel ooit, maar we geloven er wel in en gaan er uiteraard het allerbeste product mogelijk van maken. We kunnen door deze game weer verder groeien als studio, experimenteren met businessmodellen, nieuwe features, localisatie, multiplatform, enzovoort. En we hebben toch weer een game in de AppStore. Een cool en uniek spel, dat zeker past in onze portfolio."

## Groeien

Adriaan vertelt over plannen die ik eigenlijk niet zo goed bij hem vind passen: groeiplannen. "Het is onze zakelijke strategie om een paar games te hebben die allemaal een zogenaamde long tail hebben, dus lange tijd kleine aantallen blijven verkopen. Zodat er genoeg geld binnenkomt om de studio te betalen. En dan kunnen we gaan groeien. We kunnen dan bijvoorbeeld mensen aannemen voor technische zaken, vormgeving en marketing."
Ik vraag wat het doel van die groei zou zijn. "Tja, dan kunnen we alles doen wat we zouden willen." Ik vraag wat ze zouden willen. "Dat is een hele goede vraag." Adriaan kijkt even naar zijn compagnon Bojan. "Nou ja, we willen wel langzaam bewegen naar iets grotere spelletjes. Dingen met meer content."
Is hij niet iemand die liever dingen wil verzinnen, in plaats van produceren?
"Misschien is mijn persoonlijke ambitie wel anders dan die van onze studio. Maar er is natuurlijk wel overlap."

## Stroef huidcontact

Tenslotte vraag ik Adriaan of hij een potje Fingle met me wil spelen. Hij wijst mij niet af.
Met mijn relatief korte vingers glijd ik in level zes tussen de lange pezige vingers van Adriaan door, wat met stroef huidcontact gepaard gaat. Ik bemerk enige terughoudendheid bij mij. Soms ga ik niet diep genoeg. Ik voel dat ik bloos.
Adriaan en ik zijn een heel eind gekomen, van een bloedende wond naar een goed gesprek en zelfs intiem vingercontact. Maar neem dit van mij aan: gemakkelijker is het er niet op geworden. ✖


Het bedrijven van diepgaande gamejournalistiek is niet altijd even, eh, gemakkelijk.


Adriaan: "Games kunnen je iets laten ervaren wat geen enkel ander medium kan."

# DEFIANCE

**Een serie… en een game… samen in ontwikkeling. Ze delen verhaallijnen en een universum én hebben invloed op elkaar. Defiance: het wordt door de makers zelf de Heilige Graal van entertainment genoemd, maar dat maakt Wouter zelf wel effe uit.**



Ik had er nog eentje te goed van Trion Worlds. De afgelopen Gamescom hadden de heren ontwikkelaars mijn tijd namelijk flink verspild met veruit de slechtste 'presentatie' van een game OOIT. Het ging letterlijk als volgt:
'Hallo jongens en meisjes, we hebben een game, die kan je ook op de PC spelen en heeft een multiplayer en daarin moet je schieten. Oh jee, de game doet het niet meer. Het spijt ons. Tot ziens.'
Nu ik weet wat voor plan er achter Defiance schuilgaat, hoe ontzettend veel cash, mensen en productiepower voor de realisatie ervan zorgen, is die fucking farce in Keulen des te belachelijker. Dit is namelijk een Toren van Babel, een Noord/Zuidlijn van een project, een creatie die de potentie heeft om zo groots te worden als Star Wars of het ego van Chef-kok Julius.

## Hete emotie

Televisieseries zijn momenteel zo heet als een in lava gebakken kaasbroodje. Mensen bij de koffiemachine en waterkoeler praten tegenwoordig niet meer over films of over zoiets lames als het nieuws, maar over de laatste ontwikkelingen omtrent Walter White, Rick Grimes en Sookie Stackhouse. En anders dan die fucking Fries in The Voice of Holland, is dat wel een terechte hype!
Er is namelijk geen medium dat zo goed emoties weet uit te lokken als een goed seizoen vol cliffhangers, op schokkende wijze stervende characters en wereldschuddende onthullingen. Van exploderende schildpadden tot en met kinderen die hun moeders moeten afschieten en gestoorde CIA-agentes die terroristen neuken; de échte creativiteit op het gebied van entertainment vind je niet in games en ook niet in films. Nee, daarvoor moet je op de Amerikaanse televisie zijn.
Dus is een huwelijk tussen een tv-serie en een game best logisch. Want hoewel BioWare het met de Mass Effect-serie aardig gelukt is, een paar Final Fantasy's nog wel snaren weten te raken en Quantic Dream z'n momentjes heeft gecreëerd, is het voor de meeste ontwikkelaars nog steeds raketwetenschap hoe je een gamer moet ontroeren. Dus laat Defiance, heel slim, de gevoelens over aan de serie om de spelerij en de fun in de game te laten. Althans, dat lijkt mij een logische verdeling…

"DAT MOET DE KRACHT WORDEN ACHTER DEFIANCE: INTERRACIALE INCEST."

**weetje • weetje**
*De multiplayer in Defiance heet Shadow Wars en er zijn ook grote boss-events, à la Guild Wars, die Arch-falls worden genoemd.*

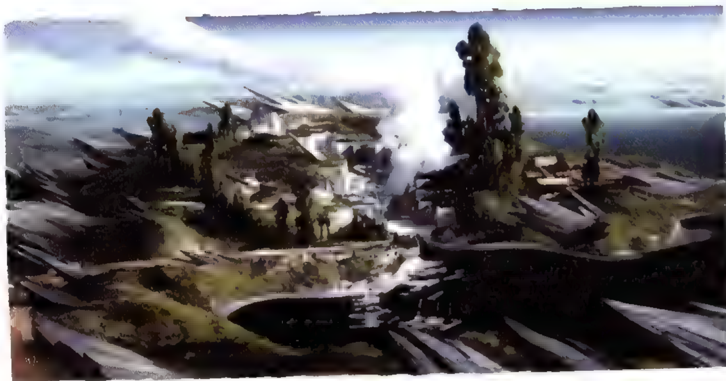
## Multiculti²

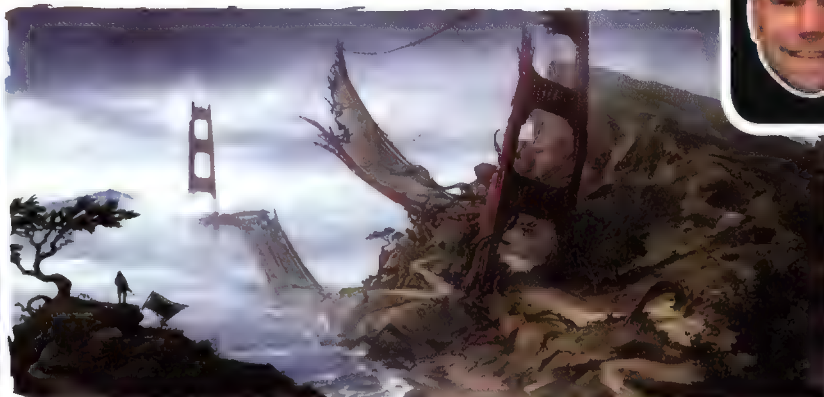
Als je dacht dat Amsterdam Noord een multiculturele broeipot was, dan heb je Aarde in Defiance nog niet gezien. Een buitenaards ras is namelijk gearriveerd op onze planeet, maar de mensheid heeft deze aliens niet bepaald verwelkomd met bier en borrelnootjes.
De buitenaardse indringers worden de Votan genoemd en omdat hun sterrensysteem werd vernietigd, moesten ze gedwongen op zoek naar een nieuwe,

## VERWACHT WAT

[illegible]







bewoonbare planeet. Zoals we allemaal weten is Aarde een vers, groen bolletje vol vruchtbaarheidssappen en andere levenstimulerende elementen, dus was het niet meer dan logisch dat de Votan graag onze buurmannen wilden worden. Maar de Mensch, ongastvrij zoals in onze natuur ligt, zag die verdubbeling van de wereldbevolking niet echt zitten en liet de Votan gewoon jaren hangen in de ruimte.

Na zes jaar vinden de aliens het wachten welletjes en begint de oorlog. De shit gaat echt los,

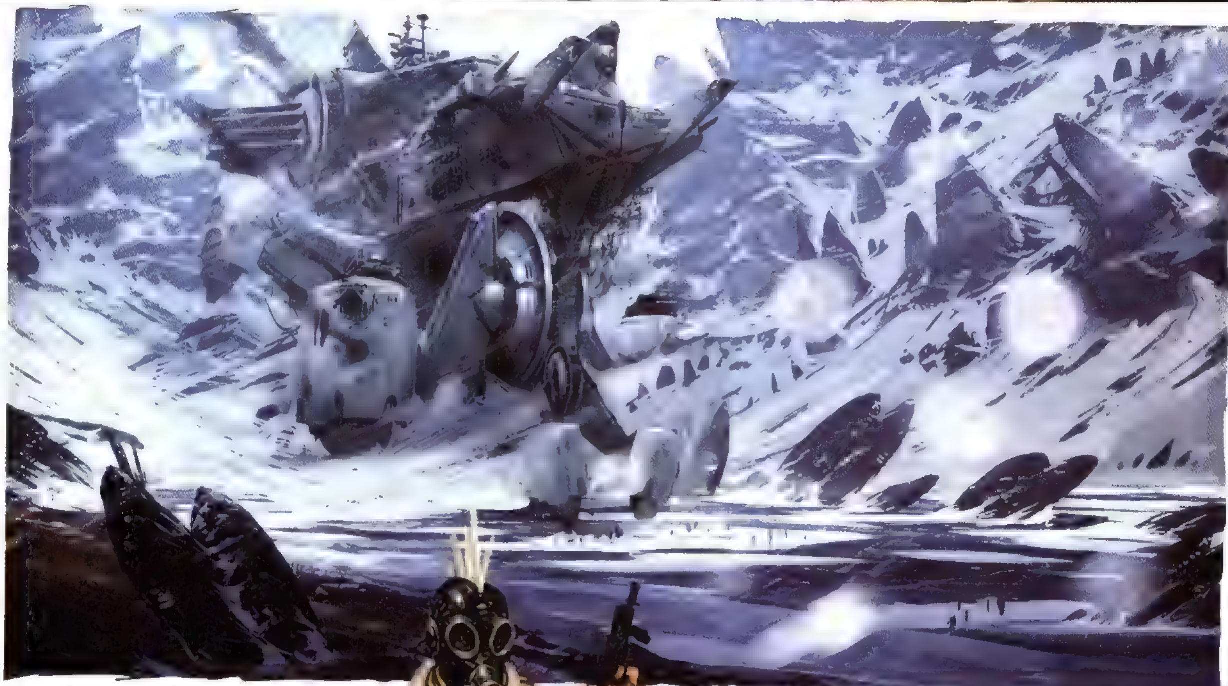


**woetje • woetje**

***In de Character Creator van Defiance kan je de 'bonestructure' van je menneke aanpassen. Hiermee fix je met één klik iets wat in andere games vijf verschillende functies zijn, zoals de jukbeenderen en de kin. Erg handig!***

want de alien-schepen die de aardbewoners uit de ruimte knallen, zitten vol met wereldvormende apparatuur (terraforming shizzle, jeweettoch), waardoor de hele oppervlakte van onze planeet compleet verandert! Bergen worden uit de grond getrokken alsof God himself aan het kleien is geslagen en overal plopt buitenaardse fauna uit de bodem.

Samen met de uit zeven verschillende rassen bestaande Votan die komen chillen, is Earth plotseling een vrij onherkenbare plek geworden. Jahaa, en jij maar klagen over je Marokkaanse buurman!



## Nieuw universum

Fuck, wat een setting, wat een creatie, wat een aan genialiteit grenzende opzet voor een nieuw universum. Er zitten elementen in van Halo en XCOM (aliens bestaand uit vele rassen), District 9 en Alien Nation (vluchtelingen uit de ruimte) maar ook War of the Worlds (aliens die onze planeet veranderen).



## BIJ EEN MMO HEB JE...

*Je kunt uit vier klassen kiezen in Defiance: de Machinist die een mirror image van zichzelf kan creëren, de Outlaw die met een Blur power heel snel is en hard kan slaan, de Soldier die met Over charge meer schade aanricht en de Survivalist die Cloak heeft, en je weet vast wel wat dat laatste betekent! Of heb je nog nooit een game gespeeld?*

Één ding is dus zeker: dit kan als een malle werken voor de serie, maar wat gaat er gebeuren met de game? Laat ik het subtiel stellen door te zeggen dat ik meer van de serie verwacht dan van Defiance's digitale uiting. Begrijp me niet verkeerd; het lijkt een leuke MMO/RPG/Third-person shooter bastaard te worden die lekker wegspeelt en je op subtiele wijze steeds verder de game in lokt, maar het kent een aantal problemen. Ten eerste is het onoverkomelijk lelijk op de consoles, iets wat helemaal beledigend is als je de PC-versie ernaast bekijkt. Ten tweede heeft Defiance weinig sexappeal als je het los ziet van de serie, onder andere dankzij een inwisselbare artstijl, waardoor de titel gevaar loopt compleet weggespoten te worden door de grote piemels van andere monstergames.

Mocht de marketing echter goed op gang komen hier in Nederland, en de serie dus in Europa gelijktijdig uitgezonden worden met de States, dan komt de speciale power van dit concept z'n kop op steken...




## Swoppieswop

Gebeurtenissen die plaatsvinden in de serie, hebben hun weerslag in de game. Characters die geïntroduceerd worden in het spel, krijgen later een rol in de serie. Aangezien Defiance Digitaal zich afspeelt in San Francisco en Defiance TV in St. Louis, zijn de mogelijkheden eindeloos door gebruik van uitwisselingsprojecten, kruisbestuiving en incest. Ja, dat moet de kracht worden achter Defiance: interraciale incest. Kan niet misgaan, toch?

# METAL GEAR RISING REVENGEANCE

**Cyborg-ninja's, robothonden en wandelende tanks met gigantische laserguns? Da's vast weer zo'n gestoorde game uit Japan. Gelukkig hebben we Samuel, die is altijd bereid om even naar Duitsland te gaan om een dergelijke game te spelen.**



Het was de eerste dag dat het serieus sneeuwde in het mooie Frankfurt. De taxi zette mij af voor een alles behalve luxe ogend gebouw, maar door de Metal Gear Rising-banner wist ik dat ik goed zat. "Ja, de winter is nu echt begonnen", zei de taxichauffeur in gebrekkig Engels voordat hij wegreed en ik het pand betrad.
"De winter kan me niet snel genoeg voorbij zijn", dacht ik bij mezelf. Niet omdat ik slecht tegen de kou kan (integendeel, ik ben een wandelende, thermonucleaire kachel) maar omdat aan het eind van dit koude seizoen een van mijn meest gewilde games in jaren uitkomt: Metal Gear Rising: Revengeance.
Waarom ik er al zo lang naar uitkijk? Nou, ten eerste omdat ik een Metal Gear-fan van jewelste ben. En ten tweede omdat de game ontwikkeld is door PlatinumGames, wat zonder twijfel een van de beste ontwikkelaars is van dit moment. Zij hebben de beste, meest intense en meest tot de verbeelding sprekende actiegames van de afgelopen jaren gemaakt: MadWorld, Bayonetta en Vanquish.

## Salami

Wie herinnert zich Metal Gear Solid 4 nog? Daarin zagen we (in lange tussenfilmpjes) dat Raiden, een van gamings meest gehate personages ooit, veranderd was van een jong, zeikerig soldaatje in een haast onoverwinnelijke, cybernetische ninja. Een verandering die zo indrukwekkend was dat de blonde held in één klap juist extreem geliefd werd.



**weetje • weetje**

***Raidens katana is niet het enige wapen waar je mee zult vechten. Zo kun je de lange staf van baas Mistral gebruiken nadat je haar verslagen hebt.***

> "JE GEKSTE FANTASIEËN VERMENIGVULDIGD MET TIEN EN DAT SPEELBAAR GEMAAKT."

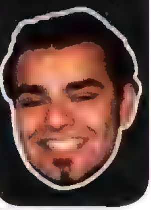
Het enige nadeel was echter dat hij dus alle toffe acties in filmpjes deed. De speler bestuurde niet hem; maar de bijna lethargische Snake. En dit is waarom de spin-off Metal Gear Rising: Revengeance al langer dan een jaar bovenaan mijn verlanglijstje staat: omdat we daarin wél al die haast onmogelijk vette shit mogen doen. We mogen eindelijk zelf vijanden in luttele seconden reduceren tot plakjes salami. We mogen eindelijk zelf tegen gebouwen oprennen en langs raketten springen. En we mogen eindelijk zelf een Metal Gear doormidden slicen alsof het een gigantisch stuk boter is. Een betere ontwikkelaar dan PlatinumGames had geestelijk vader Hideo Kojima hier in ieder geval niet voor kunnen uitkiezen, zo bewees ook mijn acht uur durende speelsessie.

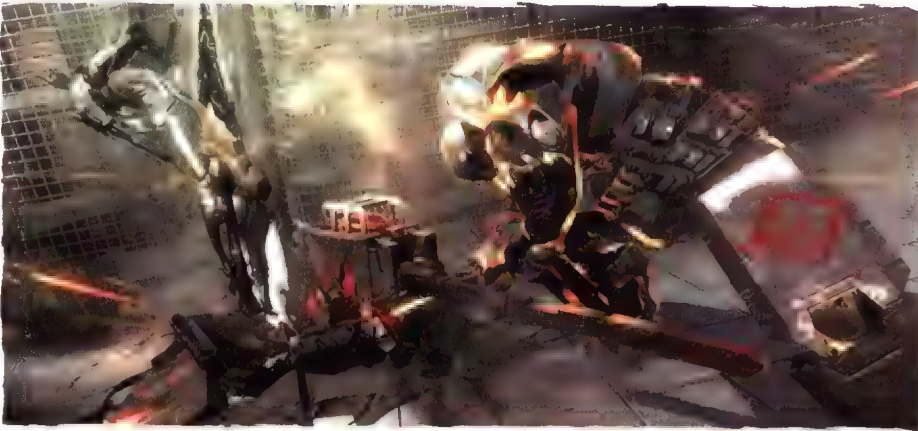
## Kritische noten

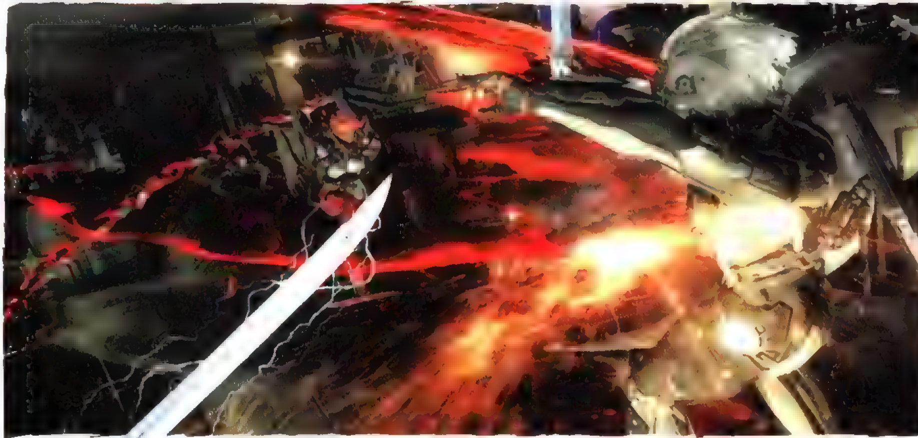
Laat ik maar met de kritische noten beginnen, want dan heb ik die uit de weg. De besturing is wennen. Niet omdat het beter had gekund, maar omdat hetgeen je ermee doet zo onorthodox is dat het minstens een uur of twee zal duren voordat je het echt in de vingers hebt.
Een voorbeeld: zoals bij bijna elke game in dit genre, loop je met de linkerstick en bestuur je de camera met de rechter. Zodra je echter in Blade mode gaat, één van de tofste features van de game, bestuur je de camera met de linkerstick omdat je de hoek van je zwaardslag met de rechter moet bepalen. Het is echt de meest intuïtieve manier om dit uit te voeren, maar alsnog zul je in het begin erg met je controller worstelen. Ook is het spel ontzettend moeilijk, mede omdat de













game je niet alles uitlegt maar zelf laat ontdekken, zoals met welke timing je bepaalde aanvallen moet 'parryen'. Zo kostte het me meer dan vier uur voordat ik doorhad dat de meeste vijanden hun aanvallen aangaven met een rode lensflare in de vorm van een kruis. Ik stierf daardoor vaak. Heel vaak.

## Revengeance

En het verhaal? Dat is er haast niet. Rising is ironisch genoeg eigenlijk de anti-Metal Gear-game: de filmpjes zijn relatief kort, het verhaal doet er weinig toe en de actie is bliksemsnel, en zo subtiel als een auto-ongeluk. Er is niet eens een block-knop, zo erg ligt de nadruk op agressie en snelheid. (De enige manier om niet geraakt te worden, is dus door op het juiste moment te 'parryen' met een lichte aanval.) Maar dat maakt allemaal geen zak uit. Want zodra de game 'klikt', gebeurt er iets bijzonders. Dan bén jij Raiden. Dan ren je rond terwijl je kogels deflecteert met je zwaard. Dan snij je pilaren aan gruzelementen zodat het balkon erboven instort, inclusief vijanden. Dan schop je cyborg-soldaten de lucht in, om ze vervolgens in slow-motion doormidden te hakken en hun elektrische ruggengraat eruit te rukken voordat ze de grond raken. Dan begin je zo goed te worden in je genadeloze wraakmissie dat de geweldige rockmuziek op de juiste momenten heftiger begint te pompen, zodat het kippenvel over je hele lichaam schiet en je bijna van je stoel stuitert van de adrenaline. Ja, dan doe je dingen waarvan je een tijdje terug dacht dat ze slechts mogelijk waren in uiterst wreed gechoreografeerde tussenfilmpjes.

**weetje • weetje**

***Raidens voornaamste rivaal in Rising is een flamboyante latino genaamd... Samuel. Dat achter die naam een memorabele slechterik schuilt, is verder gewoon toeval, natuurlijk.***

## Intens

Verder dan het vierde chapter kwam ik niet; mijn voortgang werd een halt toegeroepen door een ontzettend moeilijke boss battle met een transformerende tank. De hoeveelheid kogels, raketten en plasmalasers was even iets te overweldigend voor mij, ondanks dat ik in de uren ervoor gevechten had gewonnen die nog onmogelijker leken. Waarschijnlijk begon ik moe te worden; titels van Platinum-Games zijn nou eenmaal ontzettend intens. Maar dat komt omdat ze er keer op keer in slagen je gekste fantasieën te vermenigvuldigen met tien en dat vervolgens speelbaar te maken. Zo ook met Metal Gear Rising, waardoor ik oprecht een beetje verdrietig werd toen ik acht uur later weer door de taxi werd opgehaald. Het laagje sneeuw van die ochtend was ondertussen helemaal verdwenen. "Is de winter nu al over?", grapte de chauffeur terwijl hij mij naar het station reed. "Ik hoop het", antwoordde ik. Niet omdat ik niet tegen de kou kan, maar omdat Metal Gear Rising dan eindelijk in de winkels komt te liggen. Ja, wanneer de winter voorbij is, kan ik er achterkomen of dit inderdaad dé singleplayer-titel van 2013 wordt. Mijn eerste speelsessie leek dit vermoeden in ieder geval te bevestigen. En dat terwijl het nieuwe jaar nog maar nauwelijks is begonnen. ●



# PULARIA

**Er kwam afgelopen maand weer een berg prullaria binnen op de redactie. Aardige jongens als we zijn, laten we daar zonder probleem onze vakkundige mening op los, ook als je er niet om gevraagd hebt.**



## FREE MOBILE WIRELESS CONTROLLER

### STEELSERIES

**HET GROTE MINPUNT VAN HET GAMEN OP EEN SMARTPHONE OF TABLET IS DAT ER GEEN KNOPPEN OP HET SCHERM ZITTEN. EN DAARMEE LEGGEN WE HET PROBLEEM VAN HET HELE TABLETGAMEN METEEN BLOTER DAN BLOOT.**

Vandaar dat we drie keer in de lucht sprongen toen deze SteelSeries Free Mobile Wirelesss Controller op de deurmat plofte, een bluetooth minicontrollertje met een zacht viber laagje eromheen.
Hoewel ie kleiner is dan de meeste telefoons, ligt ie toch erg goed in de hand. Met twee analoge knuppels, vier actieknoppen en twee shoulderbuttons is het haast een PS3-controller, maar dan voor in je broekzak. En omdat ie met een simpele USB-kabel is op te laden en wordt geleverd inclusief een zachtfluwelen draagtasje neem je 'm inderdaad makkelijk overal mee naartoe. Het lijkt de perfecte oplossing voor als je FIFA 13 net iets serieuzer wil spelen onderweg.
Het enige probleem is echter dat er slechts een handjevol games compatibel zijn met deze controller, en daarom is de Free op papier dan misschien een natte droom; in de praktijk is het weggegooid geld. Véél weggegooid geld, want het ding is duurder dan twee PlayStation controllers!



**79,99 Euro** 

## METRO GASMASKER

### THQ

In de game Metro: Last Light is een gasmasker geen overbodige luxe, en daarom gaf THQ ons deze Kerst een echte cadeau. Wouter heeft 'm getest en vertelde ons, tijdens een van de laatste YO!POST!-afleveringen van het jaar, dat ie het doet.




**GRATIS** 

## PLANTRONICS GAMECOM COMMANDER

### PLANTRONICS

**PLANTRONICS WAS GOED BEZIG DOOR ONS ALS EERSTE IN DE BENELUX KENNIS TE LATEN MAKEN MET HUN NIEUWSTE TELG: DE GAMECOM COMMANDER.**

De nieuwste headset van Plantronic zit in een mooie reishoes en wat meteen opvalt, is dat je er als een helikopterpiloot uitziet zodra je 'm opzet. Daarnaast heeft de Commander de beste noice cancellation die er op de aarde bestaat. Dat betekent zoveel dat als je vriendin aangerand wordt naast je op de bank, je daar niets van merkt. Ideaal als je een avondje ongestoord wil gamen dus. Daar wil het 7.1 Dolby Surround geluid trouwens ook aardig bij helpen.
De Gamecom Commander ziet er redelijk zwaar uit, maar dat issie niet! Het materiaal is bijna vederlicht te noemen en dat betekent dus dat je langer door kunt gaan met je favo hobby.
Er zitten ook een soort stekkertjes bij zodat je 'm tevens op je telefoon kunt aansluiten, al kunnen we ons niet voorstellen dat je de deur uit gaat met het ding op je harses. Waarschijnlijk val je slechts gekleed in een paarse string met kaplaarzen aan minder op in de metro. Daarnaast; voor je telefoon zijn er wel goedkopere koptelefoontjes te vinden dan dit toch wel extreem prijzige gevalletje.
Voor fanatieke gamers is dit echter een puik apparaatje, en het was dan ook allerminst relaxed dat Plantronics het ding na twee weken bruikleen weer op kwam halen, helemaal niet nadat we 'm zo enthousiast onthaald hadden in een heuse unboxing video op PU-TV!



**299 Euro** 

## XBOX 360 HALO 4 CONTROLLER

**MICROSOFT**



**EEN VERSE CONTROLLER IS ALS NIEUWE SPORTSOKKEN OP EEN WINTERSE DAG.**

Op het oog lijkt deze Halo 4 UNSC-controller een standaard Xbox-controller met een skin erover, maar niets is minder waar, stelletje onwetenden! De D-pad kun je draaien en daarmee veranderen van een plus D-pad naar een circle D-pad. Het voelt wat cheap, maar het werkt wel, al geven wij nog steeds de voorkeur aan een echte D-pad. Maar... het ís en blijft een nieuwe controller, en die voelt altijd lekker, helemaal als ie limited is.

**49.99 Euro** 

## LOWDI WIRELESS SPEAKER

**LOWDI**




**WAUW. KERST WAS LEKKER DIT JAAR, WANT HET BRACHT ONS EEN PRACHTIGE KLEINE LOWDI SPEAKERBOX.**

De Wireless Speaker van Lowdi is een draadloze boomblaster. Waar je vroeger met een kast op je schouder het park in ging (nou ja, Ed vooral), hoef je nu alleen dit apparaatje mee te nemen en heb je waarschijnlijk nog een betere sound ook.
Via bluetooth connect je 'm met elk device dat je kunt bedenken en zit je overal te chillen met je eigen sound. Je kunt er zelfs handsfree mee bellen!
Zware bastonen en een supergeil design maken je voor ongeveer zes uur aan accuduur absoluut het mannetje. Moet je natuurlijk niet die shit van Jan Smit opzetten als je komende zomer het strand op stapt.

**99 Euro** 

## MSI GX60

**MSI**




**EEN ECHT MOOIE GAMING LAPTOP IS ZELDZAMER DAN JAN DIE EEN DEADLINE HAALT.**

Ook de MSI GX60, een robuuste 15 inch notebook, is niet moeders mooiste, maar z'n sterkste punten zitten ónder de motorkap. Met een AMD A10-4600M processor, een AMD Radeon HD 7970M 2GB kaartje aan boord en 8 GB RAM, draait ie een spelletje als Far Cry 3 met speels gemak. Heet wordt ie amper, dankzij een goede airflow, ook niet als je je game op max draait in full HD.
Het verhaal gaat verder; je kunt deze kleine bad boy namelijk op drie schermen tegelijkertijd aansluiten. Dat is leuk voor racegames als Dirt, of als je wil multitasken tijdens het gamen.
Daarbij is deze krachtpatser te koop voor 1200 euro, wat een erg nette prijs is als je kijkt naar de prestaties ten opzichte van duurdere gaming laptops. Het enige minpuntje is dat er geen SSD-schijf inzit, maar in dat geval was ie waarschijnlijk een stuk prijziger geworden.
Kwaliteit is overal in terug te zien, zoals in het SteelSeries toetsenbordje, de vier onboards speakers die prima te pruimen zijn en het 15,6 inch non-glare schermpje waar zelfs je vette vingers niet op te zien zijn.
Met andere woorden: een gaming laptop die redelijk betaalbaar is, en toch alles met gemak draait!

**1200 Euro** 

# REMEMBER ME

**Na de onthulling dit jaar op Gamescom bleef het lang stil rond Remember Me. Jan was echter zo benieuwd hoe het er voor stond met deze game van de Franse studio DONTNOD Entertainment dat ie naar Parijs vloog voor een exclusieve hands-on.**

De trendy loft waar uitgever Capcom mij Remember Me liet spelen, had niet beter gekozen kunnen zijn. Met uitzicht over Parijs - links in de verte de Eiffeltoren - zat het met de sfeer wel goed. En uitkijkend over de honderden daken die als dominostenen over elkaar gelegd leken, zag ik automatisch een achtervolgingsscène voor me uit een spannende film of actiongame.

## Memorize

Even je geheugen opfrissen? In Remember Me speel je de memoryhunter Nilin die door haar voormalig werkgever, het bedrijf Memorize, opgejaagd wordt nadat ze ontsnapt is uit de gevangenis. Decor is Neo-Paris in het jaar 2084, en het delen, verhandelen en opslaan van geheugens is aan de orde van de dag.

Memorize heeft hiermee een enorme machtspositie verworven. Het bedrijf weet letterlijk alles over iedereen van wie het geheugen op hun harde schijf staat. Een uiterst gevaarlijke situatie natuurlijk; want als Memorize over ieders geheugen waakt (en dus over hun levensloop), wie waakt er dan over de bewakers?

## Memory Remix

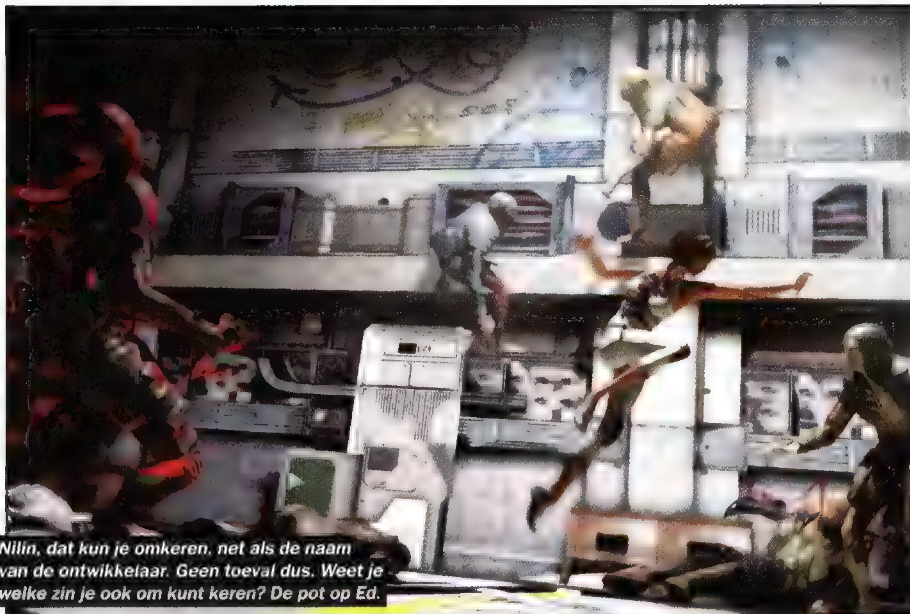
Als Nilin lijd je in het begin van de game aan geheugenverlies en probeer je erachter te komen wat er met je is gebeurd. Hoe ben je in de gevangenis terechtgekomen, waarom wil Memorize je uitschakelen en wat voor duistere geheimen draag je met je mee? Vragen waar je als speler gedurende je avontuur antwoorden op krijgt. Het gegeven dat Nilin in een vorig leven voor Memorize heeft gewerkt en over unieke krachten beschikt, geeft wel aan dat zij zelf ook geen brandschoon verleden heeft. Sterker, Nilin is de enige (ex-) memoryhunter die herinneringen van mensen kan hacken om die vervolgens te veranderen. Hierdoor kan ze de dragers van die herinneringen een totaal andere perceptie geven van cruciale gebeurtenissen.

Dit onderdeel van de game is gevat in zogenaamde Memory Remix Events. Deze vormen de 'supercinematic puzzles' die de traditionele verhalende tussenfilmpjes vervangen.

Op Gamescom zag ik al een Remix Event waarbij Nilin het geheugen van een schurk hackt en hem laat denken dat ie z'n vriendin vermoord heeft, waarna hij vervolgens in het echte leven zelfmoord pleegt. Tijdens het event in Parijs mag ik zelf aan de slag met een ander Remix Event, maar eerst speel ik nog effe level 2 en 3 van de game.




Dit is een van de zogenaamde 'koekieleapers'. Die herken je aan hun lange vingers.


Nilin, dat kun je omkeren, net als de naam van de ontwikkelaar. Geen toeval dus. Weet je welke zin je ook om kunt keren? De pot op Ed.

## Combo

In de twee levels maak ik kennis met het klim- en klauterwerk (voor iedereen die Uncharted en Tomb Raider kent een loopje-in-het-park) en het combatsysteem. Met name laatstgenoemde zorgt voor een aangename verrassing aangezien het veel uitgebreider en vrijer is dan je zou denken.
Remember Me kent een combatsysteem dat enigszins vergelijkbaar is met dat van God of War waarbij verschillende knoppencombinaties resulteren in verschillende aanvalsmoves. Echter, de verschillende combo's hebben ook verschillende 'klassen'. Sommige combo's berokkenen alleen schade bij je vijanden terwijl andere combo's een beetje schade veroorzaken maar vooral Nilin healen.


**weetje • weetje**

*Vanwege bezuinigingsmaatregelen is Sony PlayStation uiteindelijk niet doorgegaan met Remember Me dat twee jaar geleden nog als Adrift door het leven ging. Uitgever Capcom was er als de kippen bij om de game op te pikken.*

Klappen uitdelen en zelf je levensbalk aanvullen, dat is nog eens handig.
Daarnaast zijn er long ranged en close combat moves, en de wat meer 'magische' combo's die bijvoorbeeld de tijd vertragen of vijanden verwarren.
En dat is niet alles: om het optimale effect van je combo te benutten, dien je getimed je knoppen in te drukken (klinkt lastiger dan het is) en zelf te bepalen welke combo's je uitbouwt. De heal combo kent namelijk drie niveaus waarbij het derde niveau de langste combo is maar tegelijkertijd ook zorgt voor de grootste helende kracht. Echter, het uitbouwen van de ene combo betekent dat je een directe aanvalsmove nóg niet of helemaal niet kunt uitbouwen... tenzij je halverwege besluit dat je de helende move toch niet zo vaak gebruikt en je je combo slots opnieuw indeelt.
Ik heb er even mee gestoeid en het was best effe puzzelen. Eenmaal onder de knie werkt het echter lekker en kun je Nilin's taekwondo-achtige moves naar eigen voorkeur inzetten.

## Leapers

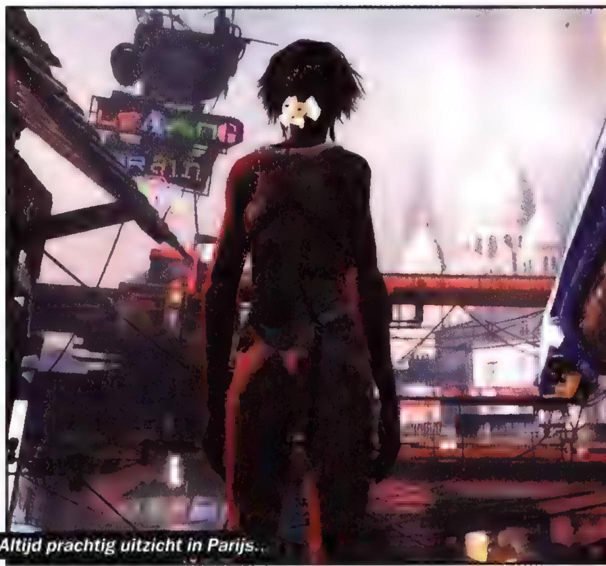
Tegen wie knok je dan? Naast diverse bewakers, agenten en bountyhunters in dienst van Memorize, neem je het ook op tegen Leapers, gemuteerde mensen die in de sloppenwijken van Neo-Paris wonen. Deze doorgedraaide kannibalistische wezens waren ooit 'normale' mensen maar vertegenwoordigen de schaduwkant van de hypermoderne metropool. Ze zijn zeer agressief maar (inclusief hun subbazen) redelijk makkelijk te verslaan. Al spelend vergaar je voor al je acties punten die je weer in kunt zetten in het eerder geschetste combosysteem.
Over het Remix Event dat ik speelde, wil ik eigenlijk niet te veel vertellen want de game kent slechts vier van deze Events en ze zijn zeer bepalend voor de toon en het verloop van het verhaal. En omdat ik er al één uit de doeken heb gedaan tijdens mijn First Look van Remember Me zou ik dan feitelijk al vijftig procent van deze unieke spelmomenten verklapt hebben. Bovendien is het Remix Event dat ik in Parijs speelde behoorlijk intens en emotionerend.

> **"Een titel voor fijnproevers om messcherp in de gaten te houden."**

Wat ik wel kan vertellen, is dat genoemde Events zeer lineair zijn en vooral bedoeld om het verhaal voort te stuwen. Geen BioWare-achtige taferelen dus waarbij events invloed hebben op de uitkomst van het verhaal.
Binnen de Remix Events kun je wel verschillende dingen uitproberen maar er is slechts één juiste 'oplossing'.

## Window dressing

In grote lijnen ziet de gameplay er veelbelovend uit, alleen vind ik het jammer dat de prima ogende omgeving van Neo-Paris (Parijs gedoopt in een dikke Blade Runner vibe en gecombineerd met gigantische, moderne wolkenkrabbers) voornamelijk window dressing is. Het is een kick om de Sacré-Cœure, de Arc de Triomphe en de Eiffeltoren op te zien doemen tussen de sciencefiction gebouwen maar er is geen interactie met die landmarks. Sfeerverhogend? Ja. Maar geen Assassin's Creed-achtige sensatie dus.
Doet dit afbreuk aan de game? Nee, daarvoor is Remember Me te eigenzinnig, te prikkelend en te Frans. Ach ja, We 'll Always Have Paris. ★


Altijd prachtig uitzicht in Parijs...



**VERWACHTING** ***JAN:***
Remember Me huisvest interessante thema's, een interessante heldin en pakt de zaken net even wat anders aan. Een titel voor fijnproevers om messcherp in de gaten te houden.

+ Thematiek en verhaal.
+ Stel je eigen combo's samen.
+ Neo-Paris.
- Iconische gebouwen slechts 'ansichtkaarten'.

ACTION ADVENTURE
DONTNOD ENTERTAINMENT / CAPCOM
MEI 2013

# LEGO CITY UNDERCOVER

**Komt GTA V naar de Wii U? In de loop van dit jaar moet het gaan blijken. Zeker is dat er begin 2013 exclusief voor Wii U een GTA-achtig Lego-spel verschijnt. Jurjen noemt zeven redenen waarom dit spel misschien wel net zo leuk wordt als de volgende GTA.**

PREVIEW · Wii U

## 1 Op eigen beentjes

Dat politiebureau! Die bloemetjes! Dat is ook zo, die zaten met z'n drieën bij elkaar op van die groene sprietjes! Zo'n soort ambulance had ik ook als kind! En die zwarte wieltjes kon je van de assen peuteren om erop te kauwen! Traveller's Tales heeft sinds Lego Star Wars (2005) heel wat Lego-spellen gemaakt, maar het Lego-gehalte was nog nooit zo zuiver als in Lego City Undercover. Dit keer is er geen gekke filmlicentie bij gesleept; de Lego City-poppetjes mogen op eigen beentjes een videogame dragen. Met een beetje hulp van GTA en een shitload aan gekke filmreferenties, dat wel.



*Welke in opspraak geraakte wielrenner rijdt graag in ziekenauto's? Ambulance Armstrong.*

## 2 Er zitten geen hoeren in

Lego City Undercover is een soort GTA waarin je niet speelt met een boef maar met een politieagent: Chase McCain, heet die agent. Zoals de naam Chase al een beetje aangeeft, komen veel van de missies neer op het achtervolgen van criminelen. Natuurlijk begon ik het spel met pogingen wat burgers dood te rijden, maar die sprongen netjes aan de kant. Er zitten ook geen hoeren in dit spel, dus kun je het gerust spelen met je kleine broertje, of terwijl je ouders kijken. Die zullen net als jij trouwens wel kunnen lachen om de typische Lego Game-humor vol referenties naar films en series die je broertje niet kent.



**weetje • weetje**

*Om al dat gelul over Wii U-exclusiviteit een beetje in context te plaatsen: er komt ook een versie voor de 3DS.*

## 3 Referenties aan films

Naast een heleboel eigen, knap geschreven, politieserie uit de jaren tachtig met donuts-materiaal, zijn er ook missies die parallel lopen aan scènes uit bekende films en daar de draak mee steken. Zoals de missie die ik speelde op Albatross Island. Binnen de muren van deze gevangenis begon het spel steeds meer op Shawshank Redemption te lijken. Op het basketbalveld sprak een oude man genaamd Blue mijn agentje zelfs aan met de stem van Morgan Freeman. De reactie van McCain: "Are you a free man?" Red, geschrokken: "No man, I'm not Freeman. His lawyers might be watching." Andere gespotte referenties? In de drie uur dat ik de game speelde zag ik dingetjes uit Jaws, Streets of San Francisco, MacGyver, Titanic, The Matrix, Sherlock Holmes, Karate Kid, Prison Break en Hill Street Blues, en dan ben ik nog een type dat niet snel knipogen opvangt.

## 4 Referenties aan games

Het grote voordeel van een Lego-GTA tegenover een echte GTA is dat de Lego-versie alles kan maken. Onder het mom van 'parodie' worden bijvoorbeeld gretig elementen uit andere spellen gejat, waaronder veel Mirror's Edge-achtige hindernisbanen waarin je soepel onder buizen door glijdt en aan vlaggenmasten slingert – inclusief wegvliegende vogels.

Die scène waarin ik met McCain in een mijnschacht viel en tussen draaiende ventilatorbladen door moest duiken, had ik ook al eens eerder gespeeld. En de acht 'vermommingen met speciale krachten' (brandweerman kan blussen, inbreker kan inbreken, mijnwerker kan dynamiet gebruiken, enz.) waar je tussen kunt wisselen, zijn natuurlijk een slim gevonden variant op de verschillende helden die je in eerdere Lego-spellen bestuurde. O ja, er zitten ook groene warp-buizen en andere Nintendo-grollen in het spel.



*In de gevangenis wordt veel gedaan aan sport en spel. Heel populair is bijvoorbeeld 'diefje zonder verlos'.*

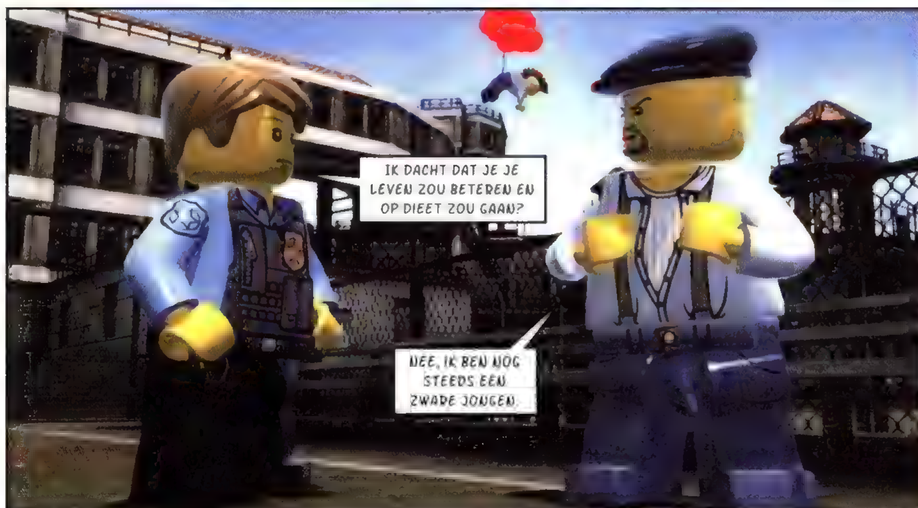


## 5 Een interessante, rijk gevulde wereld

Het beste van Lego City (die stad is trouwens een parodiërend samenraapsel van landmarks en wijkjes uit San Francisco, New York en andere Amerikaanse steden) is de ongelooflijke hoeveelheid verrassingen die je kunt vinden als je het logische pad van je missies verlaat. Zo trof ik ergens in de wildernis een tent met daarin een beer die van vis droomde. Daarom ging ik in de buurt vissen, om met de vangst de beer uit de tent lokken voor een superblok. Die superblokken zijn niet alleen verzamelwaar, maar laten je op bepaalde plaatsen ook dingen bouwen die je in het spel kunt/moet gebruiken.
Dit 'zoek en beleef je eigen avonturen'-aspect werkt in Lego City Undercover beter dan het ooit in GTA heeft gewerkt.



*Laatst reed hij een vrouw aan met z'n wagen. Gelukkig niets ernstig, de dame had alleen een ladder in haar kous.*




**"GTA en Lego klikken in elkaar alsof ze voor elkaar gemaakt zijn."**

## 6 Leuk gebruik van de GamePad

Mensen die denken 'ach joh, dat spel verschijnt volgend jaar vast ook gewoon voor de PS3 en Xbox 360': reken er niet teveel op. Je maakt in het spel namelijk regelmatig gebruik van de specifieke functies van de GamePad, die je McCain ook zelf in handen ziet houden (als zo'n plat wit blokje met opdruk). Je moet de GamePad regelmatig op tv richten, bijvoorbeeld voor het scannen van omgevingen om daders te vinden, meeluisteren met gesprekken op afstand, of schieten van foto's die als bewijsmateriaal kunnen dienen.
Los van deze zeer specifieke, in missies vereiste functies, blijkt dat extra scherm tussen je handen ook erg handig als plattegrondje. Door je vinger ergens op gedrukt te houden, kun je dit punt markeren, waarna je er door een spoor groene blokjes naartoe wordt geleid.

## 7 Zoveel te doen

Wie de verhalende missies van de vier acts zo snel mogelijk doorloopt, is minstens twintig uur zoet en zal veel van het spel missen. Je kunt bijvoorbeeld zo'n honderd voertuigen in je garage krijgen (inclusief boten, helikopters, vliegtuigen, motoren en veel echt verkrijgbare modellen uit de Lego-serie), een kleine driehonderd speciale poppetjes vrijspelen en besturen (waaronder dracula, mexican wrestler, ice skate lady, surfer dude en crocodile man) of je eigen vermommingen creëren in een Usual Suspects achtige line-up. Dus mocht je die hoeren en strippers uit GTA nou heel erg gaan missen, dan kun je ze altijd nog zelf gaan maken! ★



**weetje • weetje**

*Je kunt elke auto die je ziet, stoppen en inpikken. Je kunt terwijl je in een auto rijdt ook naar een andere auto in de buurt overspringen, met een druk op de X-knop.*



## OKÉ, OKÉ, EEN PAAR MINPUNTJES DAN

**Om te voorkomen dat dit artikel te veel op een Lego-advertentie gaat lijken, wil ik toch nog even op een beheerste manier wat tegenvallende zaken noemen.**
**Ten eerste: waarom is de hele stad niet van Lego gebouwd? Dit was het ultieme moment geweest om nou eens af te wijken van die malle hybride tussen 'realistische omgevingen' en Lego-blokjes.**
**En waarom krijg ik eigenlijk zo geestdodend weinig ruimte om te bouwen wat ik wil? Wat dat betreft is de ware Lego-spirit veel meer in een spel als Minecraft aanwezig.**
**Ook wel geestdodend: de debiel lage moeilijkheidsgraad en een volstrekt gebrek aan uitdaging tijdens de 'gevechten'.**
**Nu ik dit zo opschrijf, begint m'n bloed een beetje te koken en krijg ik ongelooflijke zin om hoeren te overrijden met een auto die extreme metalmuziek uitbraakt. Wat is dit voor kinderachtig kutspel? GTA V kan niet snel genoeg komen!**

**VERWACHTING *JURJEN:***
De missies zijn braver maar ook gevarieerder dan in GTA, terwijl de rijk gevulde buitenwereld en talloze filmreferenties zorgen voor veel pret eromheen. Hoeren zijn ook niet alles!

+ Het is GTA! Het is Lego! En het werkt!
+ Popcultuurreferenties dwingen tot grijnzen.
+ Lego City knalt uit z'n voegen van de content.
- Geen hoeren om door hun opgedirkte koppen te blaffen.

OPEN WORLD ACTION
TRAVELLER'S TALES / NINTENDO
Q1 2013

# BIOSHOCK INFINITE

**Ward vloog naar Londen om te checken of de vliegende stad Columbia, waar BioShock Infinite zich afspeelt, garant staat voor een volwaardig nieuw deel binnen de franchise of meer weg heeft van een luchtkasteel…**




PREVIEW

PS3 | PC | XBOX 360

Goodbye Rapture. Hallo Columbia. Wat ben ik blij je te zien! Ik ben in de wolken. Je bent zo perfect, zo mooi… maar wat duurde het vreselijk lang voordat ik je eindelijk mocht aanschouwen. Niet alleen hoorde ik in 2012 vrijwel niets van je, het was vooral een wonder dat ik überhaupt nog in staat was om je in Londen te kunnen bekijken (zie kader).

## Verknipt

Nu ik eindelijk kan rondlopen in de vliegende stad Columbia, zie ik hoe anders deze omgeving is dan die kunstmatige, idealistische stad op de bodem van de oceaan. Rapture bevond zich in verval, maar van Columbia spat het idealisme en de energie af. Halleluja hier, perfecte mensen daar, en zo nu en dan een neger om een rotte appel naar te gooien.

Ja, ik ben overduidelijk beland in het Amerika van begin twintigste eeuw, en de verknipte ideeën uit die tijd vind je overal terug. Alles draait om de superieure blanke man, en racisme en slavernij zijn volkomen geaccepteerd.

Dat was wel even slikken; zo'n perfecte wereld en dan ineens met rassenhaat geconfronteerd worden. Het was toen misschien de normaalste zaak van de wereld, maar wat mij betreft voelt het allemaal ongemakkelijk, confronterend en bovenal schokkend aan.

Columbia mag dan een compleet andere wereld zijn dan Rapture, één ding hebben de locaties met elkaar gemeen: het zijn beide compleet verknipte steden.

## Geen vervolg

BioShock Infinite is geen direct vervolg op de eerdere twee delen en daar ben ik maar wat blij om. Nu krijg je namelijk de kans om opnieuw met een onbekende wereld kennis te maken, net zoals in de eerste BioShock. Je zet voet in een wereld die je beetje bij beetje ontdekt, waarbij de gruwelen van een idealistische dictatuur zich langzamerhand voor je ogen ontvouwen.

Met Infinite heeft Irrational Games eenzelfde ervaring gecreëerd als die waarvan ik zo genoten heb bij het origineel. Alles voelt weer fris en nieuw, iets dat ik miste in BioShock 2. Dat was meer van hetzelfde zonder de echte 'would you kindly'-magie van de eerste game.

Een BioShock game heeft dus, zo blijkt, niets met Big Daddies en Little Sisters te maken, maar veel meer met verknipte geesten en de werelden die zij geschapen hebben.

**"Alles voelt weer fris en nieuw, iets dat ik miste in BioShock 2."**



**weetje • weetje**

*Unlock de 1999 mode als je echt op zoek bent naar uitdaging. Hierin hebben je strategische keuzes nog meer impact en kost het je geld als je sterft.*



*Wat is dat voor een naar wapen met die tang? Brrrr… ik knijp 'm nou al.*


*Typisch een game waarin je vuile handen maakt.*



## Verticaal

Een wereld in de wolken biedt natuurlijk andere mogelijkheden dan de gangetjes op de bodem van de oceaan. De omgeving is dan ook veel meer open en het leveldesign maakt duidelijk gebruik van de nieuwe verticale mogelijkheden.

Zo reis je tussen vliegende eilandjes met behulp van achtbaanrails waar je met een vernuftige tool aan kan hangen, een tool waar je overigens ook iemand mee op zijn bek kan rammen. De beste manier om dit te doen is door van de rails af te springen bovenop een vijand. Dat levert je een dikke insta kill op.

## Strategische actie

In de combat is eveneens het nodige veranderd. Je hebt nieuwe wapens, zoals een sniperrifle, maar je kan maar twee wapens met je meedragen. Je zult dus wapens moeten oprapen.

Had je eerst alleen een balkje met leven en een met 'mana', nu heb je ook een schild dat automatisch oplaadt en de eerste klappen voor je opvangt. Dat schild zul je echt nodig hebben, want in Columbia ga je een bak meer vijanden tegenkomen dan in Rapture. De game is daardoor logischerwijs een stuk actievoller.

Naast je wapens heb je nu Vigors in plaats van Plasmids, maar het principe blijft hetzelfde. Ook de Vigors kun je, net als je wapens, in de loop van de game upgraden bij vending machines.

Helemaal nieuw is kleding die je special abilities geeft; zo kun je iemand in de fik laten vliegen terwijl je een mêlee attack gebruikt.

## AMSTERDAM - LONDEN IN 12 UUR

Dat het leven van een PU-redacteur niet altijd over rozen gaat, bleek tijdens deze trip. Werkelijk alles ging mis met betrekking tot het vervoer.

Zo werd mijn vlucht naar Londen tot zes(!) maal toe met een uur vertraagd, stond er in Londen een ander vliegtuig in de weg, kwam de bagage maar niet op de band en stond ik met de taxi in een dikke file. Uiteindelijk kwam ik acht uur later dan gepland aan op mijn bestemming.

Op de terugweg ging het vreemd genoeg wéér mis met de taxi, waardoor ik mijn vlucht echt op het laatste nippertje nog kon halen. Pffffffffffffff...

## Elizabeth

In BioShock Infinity draait alles uiteindelijk om het redden van Elizabeth. Het hoe en wat zul je zelf wel ontdekken, maar ik durf al te verklappen dat ze je uiteindelijk zal vergezellen. Dat is niet vervelend, maar juist heel prettig want Elizabeth helpt je de omgeving afzoeken en ze kan geld, kogels en medikits voor je oprapen en die naar je toe gooien.

Na drie uur gespeeld te hebben (vanaf het begin van de game) weet ik inmiddels een ding zeker: het worden vier lange maanden wachten tot ik eindelijk verder kan spelen. Ik wil namelijk NU al die de raadsels oplossen waarmee ik in Londen geconfronteerd ben en ik wil NU weten hoe het precies zit met Columbia en Elizabeth. Het is alsof je gierend van de honger alleen maar hebt mogen ruiken aan je lievelingsgerecht... ★









**VERWACHTING WARD:**

Een ding is zeker: BioShock Infinite wordt geen vrijblijvende game. Het zet je aan het denken, net zoals de eerste BioShock dat deed, en laat dat eerste deel nou juist vanwege die eigenschap een van mijn favoriete games ooit zijn. Je begrijpt dat ik niet kan wachten tot het maart is!

- \+ Raadselachtige nieuwe wereld.
- \+ Columbia biedt meer vrijheid dan Rapture.
- \+ Elizabeth is een schatje.
- \- Is de actievolle gameplay ook beter?

FPS
IRRATIONAL GAMES / 2K GAMES
26 MAART 2013

# PLAYSTATION 4

**Als de voortekenen niet bedriegen worden tijdens de E3 2013 de next-gen consoles aangekondigd. Maar wat gaan ze brengen? Hoe krachtig zijn ze? Hoeveel kosten ze? Wanneer komen ze uit? PU verzamelde alle informatie en geruchten, en we spraken met verschillende bronnen. Dit is wat we te weten zijn gekomen.**

## SPECS

Dankzij een gedeelde AMD 10 APU processor en grafische kaart gaan we er met de PS4 flink op vooruit. Bronnen spreken van een drie keer krachtigere console. Er gaan geruchten dat 4K resolutie mogelijk moet zijn, maar dan wel alleen voor films. Het geheugen wordt een issue, mogelijk omdat men ook steeds meer gaat werken met het rechtstreeks downloaden van games. Standaard wordt de PS4 dan ook uitgerust met een harde schijf van minimaal 256 GB.

## BESTURING

De kans dat Sony met een nieuwe controller komt met een scherm erin verwerkt, is klein aangezien men de PS Vita al aan de PS4 gaat koppelen. De Move wordt verder standaard bij de PS4 gestopt zodat de afzetmarkt voor dergelijke games flink zal vergroten.
Nieuw is de 'Omniviewer', een soort bril waarmee je 3D beelden kunt projecteren. Zit je straks echt in de game dus.

## ONLINE

Het is goed denkbaar dat Sony bij de PS4 voor het Microsoft-model gaat en een Silver en Gold account gaat hanteren. Gratis online gamen is vandaag de dag bijna niet meer te doen (onderhoud servers is duur) en PSN is daardoor altijd de onderliggende partij geweest t.o.v. Xbox Live. Verder heeft Sony nog een inhaalslag op de entertainmentdiensten te maken en deals met partijen als UFC, NBA, SKY of ESPN kosten centen.

## DE PRIJS

Dat Sony verlies gaat maken op elke PS4 is onvermijdelijk. Maar gezien de zwakke financiële positie van de Japanners zal de PlayStation 4 (weer) de duurdere van de twee worden. We gokken op een launchprijs van 499.

## MEDIUM

Sony houdt logischerwijs vast aan de Bluray disk. Games rechtstreeks op de PS4 downloaden gaat ook belangrijk worden. Vandaar de geruchten van een super PS4-versie met een harde schijf van 2TB. Maar het wordt volgens ons én-én.

## DE NAAM

De kans dat de PlayStation 4 ook zo gaat heten, is klein. In het Japans spreek je 'vier' namelijk uit als 'shi' en dat is ook de klank die je maakt bij het woord 'dood'. Sony zal daarom kiezen voor 'PlayStation' of twee namen die de laatste weken rond gonzen: 'Omni' of 'Thebes'. Omni maakt daarbij de meeste kans omdat de PlayStation straks dus een 'Omniviewer' krijgt.

## DE RELEASEDATUM

We hebben zo onze twijfels over de (sterke) geruchten dat Sony de eerste wil zijn en voor september 2013 gaat. Wij denken eerder aan lente of, waarschijnlijker, kerst 2014.

## DE REDACTIE SPREEKT

| Welke console komt het eerst? | Bij welke console verwacht je meer innovatie? | Wat wordt de prijs van de Xbox 720? | Wat wordt de prijs van de PS4? |
|---|---|---|---|
| Xbox 720 | Xbox 720 | 449 | 499 |
| Xbox 720 | PS4 | 449 | 549 |
| Xbox 720 | PS4 | 399 | 499 |
| Xbox 720 | PS4 | 399 | 499 |
| Xbox 720 | PS4 | 399 | 499 |
| Xbox 720 | Xbox 720 | 399 | 399 |
| Xbox 720 | PS4 | 399 | 499 |
| Xbox 720 | Xbox 720 | 399 | 499 |

## DE EXCLUSIEVE LAUNCHGAMES

Killzone 4
Gran Turismo Prototype
Next-gen Uncharted
Next-gen Wipeout
Next-gen game Insomniac
Sport- en fitnessgame Move

# VS XBOX 720

## NIET ÉÉN MAAR TWEE CONSOLES

**Kijk niet vreemd op als Microsoft op de komende E3 niet één maar twee consoles aankondigt: de Xbox 720 én de 'Xbox 8'. De Xbox 8 is een casual console gebaseerd op games die je nu ook op de Windows phones kunt spelen. Beetje tablet-achtig, niet te duur en simpel van opzet.**



## DE SPECS

Dankzij een Quad Core processor en een aangepaste grafische kaart uit de AMD 7000-serie wordt de Xbox 720 minimaal drie keer zo krachtig als de huidige console. Ook hier gaat geheugen een grote rol spelen en zal de standaardversie met een harde schijf van minimaal 160 GB komen.

## BESTURING

Bij de Xbox 720 zal standaard de Kinect 2.0 worden bijgesloten die eindelijk gaat brengen wat ons bij de eerste Kinect is beloofd.

Aan de controller wordt weinig gesleuteld; geruchten dat er een schermpje in het midden wordt geplaatst, lijken ons onlogisch. Microsoft heeft zelf al tablets en kan als enige de boel toegankelijk maken voor tablets van concurrenten (Samsung, Apple, etc).

Nieuw is de bijgeleverde Augmented Reality bril waarmee je beelden van games en films op de muren kunt projecteren.



## DE PRIJS

Uit onlangs gelekte documenten zou blijken dat de Xbox 720 299 gaat kosten. Dat zou hyper ambitieus zijn, want dan maak je flink verlies. Wij denken eerder aan 399, dezelfde prijs als bij de launch van de Xbox 360.



## ONLINE

Xbox Live staat als een huis en dus bouwt men daar op voort. Ook gaat Microsoft door met het binnenharken van online diensten waarmee je tv en films kunt kijken en muziek kunt beluisteren. De Xbox moet echt hét centrale entertainmentapparaat in de huiskamer worden.

## DE NAAM

De namen Xbox 720 en 'Durango' kun je vergeten. De machine gaat gewoon 'de Xbox' heten. Microsoft is bezig om al haar entertainment, ook op mobieltjes en tablets, onder de naam Xbox te scharen. Xbox staat voor entertainment en dé Xbox straks voor dé console.

## MEDIUM

De meeste insiders gaan er vanuit dat de Xbox 720 Blu-rays kan afspelen. Toch sluiten we de mogelijkheid dat er straks geen disks maar SSD-cartridges in de Xbox gaan, zeker niet uit. Ook kun je de games rechtstreeks op de harde schijf downloa-

## DE RELEASEDATUM

Wij denken dat Microsoft opnieuw per se de eerste wil zijn, en dat de Xbox 720 november 2013 in de winkels ligt.

## DE EXCLUSIEVE LAUNCHGAMES

Nieuwe IP van de nieuwe MS studio in Vancouver
Forza Motorsport 5
Nieuwe IP Epic
Kinect sport- of fitnesstitel

## MEER GERUCHTEN...

- **Beide next-gens worden tijdens of vlak voor de E3 aangekondigd.**
- **Beide next-gens staan gebruik tweedehands games niet toe.**
- **Het is tegen betaling mogelijk PS1- en PS2-games te spelen op de PS4 (via software update).**
- **De ontwikkelingskosten voor de games zijn twee keer zo hoog. En dat ga je merken in het aantal launchgames.**
- **Third-party launchgames zijn o.a. Assassin's Creed 4, FallOut 4, Modern Warfare 4, Battlefield 4 en Mass Effect 4.**

# GOD OF WAR

## ASCENSION

**Aanschouw Kratos. De vleesgeworden woede en vernietiging, de slachtende moordenaar van vrouw, kind, grote goden, mindere goden, mythologische monsters en duizenden mensjes die dachten dat ze goed konden vechten. Mensje Jurjen blijft het een fijn figuur vinden om mee te spelen.**

PS3 PREVIEW

**H**oeveel vijanden moet Kratos nog aan stukken kappen voor zijn almacht is bewezen? Hoeveel delen blijft zo'n personage geloofwaardig? Eigenlijk was drie wel een mooi aantal. Natuurlijk moet er altijd nog wat spul rondom zo'n hoofdserie verschijnen. Naast de drie genummerde God of War-delen verschenen twee versies voor de PSP, een 2D-versie voor mobiele telefoons, zes comics, twee romans, een metalalbum, een verzamelaar met alle games op een schijf en heel veel Kratos-poppetjes. Er zijn wereldwijd meer dan twintig miljoen games in de serie verkocht. Een film is in de maak. Kratos is een lucratieve handel voor Sony geworden, en zo'n handel zet je natuurlijk niet zomaar even aan de kant. Ook al is het verhaal ondertussen wel verteld over halfgod Kratos, die door een truc van Ares per ongeluk zijn vrouw en kind vermoordde en zich vervolgens een weg door de godganse Griekse mythologie kapte.


*Zo gaat het met mijn IKEA-kasten ook altijd...*

### Goede naam

Eind 2008 verkondigde Sony in een persbericht dat God of War III het laatste deel in de serie zou worden. En vooruit, met wat goede wil past God of War: Ascension wel binnen die belofte. Het singleplayergedeelte van Ascension is namelijk een prequel die jaren vooruitloopt op het verhaal in alle andere delen (inclusief de PSP-veries). Het multiplayergedeelte staat los van alles en bevat zelfs geen Kratos.

De vraag is of Sony met deze release de goede naam van God of War niet een beetje te grabbel gooit. Na enige speeltijd in Ascension kan ik zeggen dat het alleszins meevalt, al vermoed ik dat de serie nooit meer zo groots en indringend zal worden als in deel één, twee en drie.

Laten we beginnen met een nadere beschouwing van de multiplayer, gevolgd door mijn persoonlijke ervaring ermee.




### Grote arena's

Je kiest eerst een god (Zeus, Hades, Poseidon of Ares) die je vechtstijl en skilltree bepaalt. Dan kun je nog wat pantsers, wapens, magie en skills toevoegen aan je personage (een haarloze en naamloze Spartaan of Trojaan met Kratos-postuur). De opties lopen gelijk op met je level, dat je laat stijgen door in de multiplayer goed te presteren.

Vervolgens knok je met vier mensen ieder-voor-zich in een kleine arena. Of je maakt de interessantere keuze en knokt met twee teams van elk vier spelers in grote arena's met verschillende etages, platformen, teleporters, power-ups, beklauterbare muren en zelfs wat avontuurlijke, verhalende elementen.

> **"Typisch God of War, maar weinig meer dan dat."**

Het team dat de meeste gunstpunten van de goden verzamelt (door kills, bezette altaren, geopende kisten of aan verhalende eisen te voldoen) wint de strijd. Daarnaast is er nog een persoonlijke score.

### Laffe speelstijl

Mijn eerste potje van tien minuten in de God of War-multiplay-




er eindig ik met een treurige stand: zes keer gesneuveld en slechts twee kills gemaakt. Dat voelt niet echt God of War-achtig. Waar is mijn almacht gebleven?
Met roekeloos aanvallen kom ik niet ver. Ik moet mijn patronen wat minder voorspelbaar maken. Blokken en counteren met onlogische intervallen. Sterkere pantsers en wapens verdienen. Valstrikken activeren. En wat vaker het gevecht ontwijken.
Het tiende potje kom ik met een vrij laffe speelstijl tot zeven kills tegenover twee keer sneuvelen. En dan vind ik het eigenlijk wel weer mooi geweest.
Het voelt als een 3D-versie van, eh, All-Stars Battle Royale (om lange tenen te omzeilen zal ik hier geen Nintendo-titels noemen). Niet echt als God of War. Snel verder met de singleplayer!

## Reusachtige olifantenman

Ik zwiep mijn geketende messen door een groep grommende wezens, trek hun hoorns van hun bokkige koppen, trap de leider met mijn lompe laars in zijn buik en slacht hem in drie stappen door op tijd op de aangegeven knoppen te drukken. Ik geniet van de impact die elke actie heeft en voel mij machtig. Dit is God of War!
Dan sloopt een Charybdis-achtig tentakelwezen uit zee een deel van de houten vlonders en torens op mijn pad. Ik kan de tijd tot op de seconde precies terugdraaien om van de uiteengespatte balken platformen te maken waarlangs ik tegen een berg op kan klimmen. Zoiets heb ik nooit eerder gedaan in God of War.
Aan het eind van de demo bestrijd ik een reusachtige olifantenman die me doet denken aan Ganesha uit de Indiase mythologie. De mythologische wezens uit de Griekse mythologie waren blijkbaar in de voorgangers al opgebruikt. Ik stel me voor hoe een van de ontwikkelaars op internet een plaatje van Ganesha vindt. 'Dan die maar.'

## Minst spectaculaire opening ooit

Wanneer ik slurfmans hersenpan met een paar brute halen heb opengesneden, springt Kratos automatisch naar de naderende tentakels van het zeewezen om vanaf daar met messen paraat de zee in de duiken. Vlak voordat hij het water raakt: einde demo. Zo'n nahijgmoment waarop je eigen hersenen nog niet helemaal klaar zijn met het verwerken van de afgelopen momenten en je 'dat was vet' wil zeggen.
Vet was het zeker, tegelijkertijd is de opening van Ascension de minst spectaculaire ooit van een God of War-game, zeker in vergelijking met die van deel 3. Dat Kratos tijdens de gevechten weer zo'n lekker arrogante krachtpatser blijkt is prettig, maar natuurlijk weinig verrassend.
Dan dat gegoochel met de tijd. Ik snap het, daardoor krijg je toch nog een beetje het gevoel iets nieuws te spelen. Het zal ook vast leuke uitdagingen met zich meebrengen, maar ik vind het meer iets voor een prins uit Perzië of Blinx de tijdzuigende poes, dan voor de vleesgeworden woede en vernietiging.

## HET VERHAAL

**Het verhaal van Ascension speelt ongeveer zes maanden nadat Kratos zijn vrouw en kind door een truc van Ares vermoordde, zo'n tien jaar voor het begin van het originele God of War. Om wraak op Ares te kunnen nemen, moet Kratos eerst afrekenen met de drie Furiën. Deze spinachtige vrouwwezens worden er voor mijn gevoel een beetje met de haren bijgesleept om deze leemte in Kratos' verleden te vullen en 'een nieuw verhaal over wraak' mogelijk te maken. Maar ze zien er wel cool uit.**



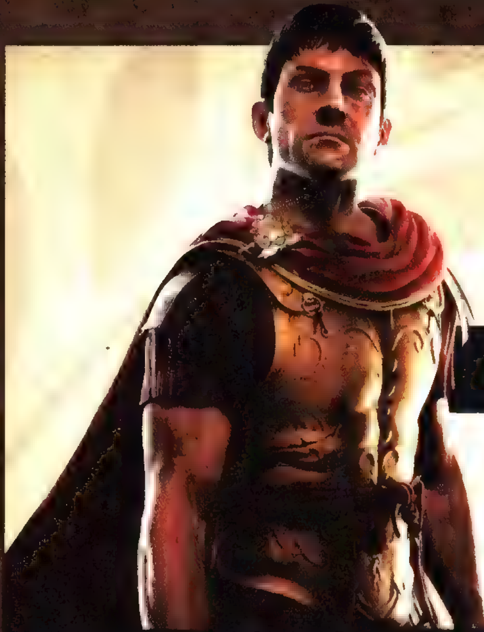

## Opzichtige uitmelkerij

Aan grote entertainmentfranchises als God of War worden miljoenen verdiend, en dus neem ik het Sony zeker niet kwalijk dat de serie met weer een deeltje wordt verlengd. Evenmin neem ik het Disney kwalijk dat er nieuwe Star Wars-films komen, en ik vind het ook niet erg dat Peter Jackson het lekker compacte verhaaltje van The Hobbit over drie delen heeft uitgesmeerd. Het verbaast me eerlijk gezegd dat de Harry Potter-serie nog geen doorstart heeft gekregen. Waar blijven de prequels waarin je co-op met James en Lilly Potter kunt toveren? Gouden handel!
Als weinig principieel liefhebber van sprookjes, mythologie en de strijd tussen machtige wonderwezens zal ik zelfs de opzichtigste uitmelkerij in deze machtige franchises gretig consumeren. Maar zonder de verwachting dat het ooit nog zo goed wordt als het oorspronkelijke werk. ★

**VERWACHTING** ***JURJEN:***
Met Kratos' mogelijkheid om de tijd te manipuleren en met de multiplayerstand vallen er weer nieuwe dingen te beleven in het God of War-universum. Je kunt je wel afvragen hoe goed die dingen eigenlijk in dat universum passen.

+ Typisch God of War...
- ... maar weinig meer dan dat.
+ Multiplayer is prima...
- ... maar daar koop je zo'n spel niet voor.

BASICS
ACTION-ADVENTURE
SANTA MONICA STUDIO / SONY
13 MAART 2013



# ROME 

## TOTAL WAR

**De Romeinen wisten het tweeduizend jaar geleden al: 'Græca fides, nulla fides', oftewel 'niemand vertrouwt een Griek'. Wie Jan wèl vertrouwt, is ontwikkelaar The Creative Assembly, en dus heeft ie ook alle vertrouwen in Rome II: Total War.**

PC PREVIEW

Om maar meteen met de ianua in domus te vallen: Rome II: Total War heeft alles in zich om een klassieker te worden. Rome: Total War is het meest geliefde en succesvolste deel uit dè bejubelde Total War-serie. Het origineel veranderde in 2004 het landschap der strategiegames voorgoed, en de reeks is inmiddels een genre op zich geworden. De serie wordt door geen enkele game geëvenaard; niet wat betreft historische diepgang, niet qua omvang en al helemaal niet qua epische gevechten met tienduizenden soldaten op je scherm. En laat Rome II daar nog eens dubbel & dwars overheen willen gaan, alles en iedereen verpletterend als de olifanten van de Carthaagse generaal Hannibal.

> **"De soldaten bewegen achterlijk gedetailleerd."**

### Ex oriente lux

De gevierde legeraanvoerder Hannibal werd uiteindelijk bij de Slag bij Zama verslagen, een beslissende veldslag in de tweede Punische Oorlog tussen Rome en Carthago. Aan de speler om deze langdurige strijd volledig na te spelen in de meest epische belegering ooit in een Total War-game. Wat zeg ik? In welk computerspel dan ook!
Maar je mag als factie desgewenst ook met de Carthagen spelen om de geschiedenis juist te herschrijven. Rome II huisvest sowieso meer speelbare facties dan voorheen, waarbij vooral meer Oostelijke volken ten tonele zullen verschijnen.

### Aut vincere aut mori

De battles ogen fenomenaal. Niet alleen door de nieuwe grafische engine, maar ook door de uitgebreide rekenmodellen die alles, onzichtbaar voor de gamers, simuleren. Wanneer twee enorme legers elkaar tegemoet rennen, ontstaat er een clash waarna duizenden soldaatjes individueel verschillende handelingen uitvoeren. Dat zie je helemaal goed wanneer je inzoomt tot een niveau dat bijna eng is. Het is bizar om de slikkende adamsappels of de opengesperde ogen van je soldaten te zien.
Het wisselen tussen camerastandpunten gaat vliegensvlug en zo switch je wanneer je maar wil tussen meer filmische dan wel tactische kijkhoeken. In beide gevallen spat de epiek van het scherm.

### Divide et impera

De tienduizenden hakkende, pijlen afschietende, speren prikkende soldaten bewegen achterlijk gedetailleerd dankzij motion capture bewegingen gemaakt in Creative's eigen mocap studio! CA wil dat alles er tiptop uitziet, en al helemaal haar signature battles.





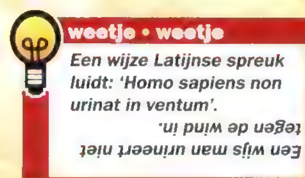





Geen kloonsoldaatjes die synchroon dezelfde klapje uitdelen dus.
Het mooie is dat naval battles en landgevechten voor het eerst samenkomen aangezien je veel met kuststeden te maken hebt. In het geval van een belegering betekent dat vaak dat je vanaf het water begint en naadloos via land verder gaat. Of je laat het grootste deel van je vloot aan de noordkant aanmeren, maar stuurt stiekem een paar boten naar het zuiden voor een verrassingsaanval. Heerlijk.

### Ago ergo sum

Naast het batteien, is ook het voorwerk en het plannen uitgebreider dan ooit tevoren. De wereldkaart is gigantisch en zeker vier keer zo groot als het originele Rome: TW, en dat was al geen kleintje.
Handelen, je bevolking tevreden houden, evolueren, bestanden sluiten met naburige landen... het gebeurt allemaal op de landkaart die meer dan ooit een levende, broeierige wereld verbeeldt met wispelturige, slimme, betrouwbare en onbetrouwbare A.I-personages. Je moet dus altijd op je hoede zijn; zeker omdat je beslissingen deze keer een grotere impact hebben op het verloop van de game.
Rare jongens, die Romeinen? Niet in Rome II: Total War. ★






**VERWACHTING** ***JAN:***
Ik durf er een gifbeker op leeg te drinken dat de gloriedagen van het oude Rome herleven wanneer Rome II: Total War later dit jaar verschijnt. *In nomine Patris, et Filii, et Spiritus Sancti.*

- \+ Epische battles.
- \+ Epische camerastanden
- \+ Epische graphics.
- \- Epische PC nodig (waarschijnlijk)

RTS
CREATIVE ASSEMBLY / SEGA
Q3 2013

# INJUSTICE

## GODS AMONG US



**Een grote fan van DC Comics is Florian niet, maar toen wij hem vertelden dat Injustice: Gods Among Us door hetzelfde team gemaakt wordt dat ook verantwoordelijk is voor de Mortal Kombat-games, vloog hij als een kwijlende dwaas naar Londen voor een sneak peak.**

In november 2008 kwam Mortal Kombat vs. DC Universe op de markt. Op zich een prima game, maar DC Comics vond het niet zo'n goed idee dat de ruggengraat van Superman en z'n vriendjes uit het lijf zou worden getrokken door MK-characters. De ranzigheid en gore werd dus flink teruggeschroefd, maar dat zorgde er helaas ook voor dat MK vs. DC nauwelijks meer als een Mortal Kombat-spel aanvoelde. Mei vorig jaar konden we al genieten van een nieuwe en verdomd geslaagde Mortal Kombat-game en nu heeft NetherRealm in samenwerking met Warner Bros. besloten om ook de DC-characters een fighter te geven waar ze trots op mogen zijn.

**weetje • weetje**

*Hoofddeveloper Ed Boon heeft gezegd dat het kiezen van een level in Injustice: Gods Among Us net zo belangrijk wordt als het kiezen van een character.*

### Character Classes

Injustice: Gods Among Us zou je Mortal Kombat met je favoriete DC-superhelden kunnen noemen. De game speelt en voelt ook heel erg als de MK van vorig jaar, maar is fris door geraffineerde toevoegingen die een grote invloed hebben op de gameplay.

De DC-characters bestaan uit twee classes. Je hebt de zogenaamde 'Power Characters' en de 'Gadget Characters.' Power Characters als Cyborg, Bane en Superman gebruiken vooral domme kracht, terwijl Gadget Characters als Batman, Catwoman en Nightwing het moeten hebben van de special moves, snelle klappen en combo's. Dit zorgt voor toffe battles waarin beide partijen goed moeten nadenken over welke move op welk tijdstip gebruikt moet worden.

### Level Moves

Naast de DC-characters spelen ook de levels zelf een grote rol. De characters hebben allemaal hun eigen level en je hebt ook voordeel als je met dat character in zijn of haar level speelt.

In het level van Superman kunnen de Power Characters bijvoorbeeld auto's oppakken en naar tegenstanders smijten. Een move die veel schade aan kan richten bij de tegenstander, maar de uitvoer kost tijd, waardoor je kwetsbaar bent. Gadget Characters zetten zich met een sprong af op de auto's om een snelle hit te maken en Superman zelf pleurt de auto vanuit de lucht op z'n tegenstander. Zo heeft iedere character zijn eigen moves in zijn eigen level.



Groene Pijl gaat voor een rood kruis.



Als ze achter de computer zit, gebruikt ze haar kat als muismat.

### Rotschop

Naast de level-interacties heb je de beschikking over drie signature moves, die je kunt uitvoeren als de Super Meter vol zit. De balk bestaat uit drie fasen en uiteraard is de move die de gehele balk gebruikt ook de bruutste.

Flash rent bijvoorbeeld een paar keer rond de wereld, voordat hij je een rotschop geeft, Batman gooit Batwings naar je smoel en rijdt over je heen met zijn Batmobile en Catwoman speelt sexy spelletjes met je voordat je een pets krijgt met haar knallende zweep.



Als je goed kijkt, zie je dat bij Flash de lijkstijfheid al begint in te treden...

**"De signature moves zijn absoluut een feest om naar te kijken."**

De signature moves zijn absoluut een feest om naar te kijken.

### Zoek de balans

Injustice krijgt ook nog eens een uitgebreide singleplayer mode, waarin je niet simpelweg met elk character de final boss moet verslaan, maar echt een verhaal volgt, waarin je bijna elke DC-held uit de game onder de knoppen krijgt.

Het klinkt als de full package maar of het echt fantastisch wordt, zal afhangen van het finetunen van de game. Door de twee character classes en interactie in de levels was de balans namelijk af en toe ver te zoeken. Het kiezen van een level moet net zo belangrijk worden als het kiezen van een character, maar het level heeft op dit moment nog een beetje te veel invloed. Daar moeten ze bij NetherRealm echt nog even naar kijken dus. ★

**FLORIAN:**

De studio heeft nog een paar maanden om het spel te finetunen, maar áls ze die balans weten te vinden, dan hebben de fightinggame liefhebbers en DC-freaks iets heel tofs om naar uit te kijken!

+ Nerdgasm voor DC-fans.
+ Van de makers van Mortal Kombat.
+ Level interacties zijn awesome.
- Balans nog niet gevonden.

FIGHTINGGAME
NETHERREALM / WARNER BROS.
APRIL 2013

PREVIEW
PS3 | XBOX 360 | Wii U



CHECK DIT EN WORD LID!

# MONSTER HUNTER 3 ULTIMATE

Wii U · 3DS · PREVIEW

**Monsterhunten. In Japan doen miljoenen mensen het, maar in Nederland zijn de spellen een niche. Jurjen hoopt dat dit verandert met de komende releases voor 3DS en Wii U. Hij gelooft namelijk dat de Monster Hunter-spellen van poedels weer mannen kunnen maken.**

Ik plas zittend. Mijn vrouw heeft dat voor elkaar gekregen. Ze zei: 'Het maakt me niet uit wat je zegt over je nauwkeurigheid en je mannelijkheid; als je staande plast, spat het altijd over de rand.' Ze zei ook dat ze geen zin had om drie keer per dag de wc schoon te maken.
Ik vraag me af of andere mannen ook zittend moeten plassen. Het is iets wat je als man niet makkelijk toegeeft. Ik voel mij een overdreven gedomesticeerd beest, als ik daar zit. Meer een poedel dan een man. Een echte man plast natuurlijk staand. Liefst buiten, in een wilde braamstruik, om vervolgens een haas aan een spies boven een zelfgemaakt vuurtje te hangen en het half verkoolde beest grommend te verslinden. Gelukkig dat er voor zittende mannen als ik spellen als Monster Hunter bestaan.

## Kwispelend

In de demo-versie van Monster Hunter 3 Ultimate voor de 3DS zijn drie missies beschikbaar. Ik kies de makkelijkste. Want ook al heb ik in 2010 zo'n vijftig uur in Monster Hunter Tri op de Wii gestoken, ik blijf me een groentje voelen in dat universum. En terecht, zullen de tamelijk elitaire échte Monster Hunters zeggen. Van die zittende poedels die meer dan duizend uur in de serie hebben gestoken.
Kwispelend zullen zij het nieuws verwelkomen dat een paar wapens die in de Wii-versie ontbraken weer terug zijn. Zoals de Hunting Horn, Bow, Gunlance en Dual Blades. De Switch Axe die werd geïntroduceerd in Tri is ook weer present.



Echte mannen eten alleen uitsmijters en drinken kopstootjes.

Ik kies een vertrouwd wapen, de Great Sword. Daarmee ren ik langs een rivier waarin ijsschotsen drijven naar een besneeuwde vlakte waar ik de confrontatie aanga met mijn prooi: de Lagombi, een reusachtige beer met een hazenkop. Na tien minuten inspannende strijd met zowel de Lagombi als de camera zakt mijn mannetje in elkaar. Ik heb gefaald.

## Pittig en apart

De Monster Hunter-spellen zijn pittig en een beetje apart. Ook al draag je nog zo'n groot zwaard, je bent geen stoere held die zomaar even een monster in de pan hakt. De computer wil je dat gevoel ook niet geven. Je moet alles zelf doen. Goed voorbereiden en observeren. Je in monsters en mogelijkheden verdiepen. Wapens maken van de resten die verslagen monsters achterlaten. Een aanvalsplan smeden. Je skills trainen.
Volgens Nintendo is het aantal Monster Hunter-spelers in Nederland na de release van de Wii-versie verdubbeld, maar het aantal Westerse spelers blijft minimaal in vergelijking met de situatie in Japan. Daar is Monster Hunter een system-






**weetje • weetje**

*Je kunt dit keer schattige beestjes genaamd Shakalaka's inlijven, waarna ze monsters afleiden en je op andere manieren helpen bij gevechten.*

sellend fenomeen van Call of Duty-achtige proporties.
En eigenlijk zou het dat bij ons ook moeten zijn. Want ook al is Monster Hunter ontoegankelijk voor de gemakzuchtige gamer, des te bevredigender is het spel voor de doorzetters onder ons.


Verwacht in deze game geen level waarin het leven van een bultrug gered wordt via mond-op-mondbeademing...

## Snel en soepel

Bij de tweede poging de Lagombi te slachten, kies ik voor het eerst in mijn leven de Dual Blades. En ik ontdek dat ik op het touchscreen een icoontje kan aantikken om ervoor te zorgen dat de camera de Lagombi volgt. Dat helpt me het overzicht te bewaren tijdens de rollende ontwijkmanoeuvres die ik maak als hij sneeuwballen gooit of op zijn buik naar me toe glijdt.
Wanneer hij bij me vandaan glijdt, ren ik niet meer achter hem aan. Ik gebruik een potion om te herstellen, of een wetstone om mijn messen te slijpen, in de wetenschap dat hij vanzelf weer terugkomt. En dan ga ik weer hakken, wat heerlijk snel en soepel gaat met die Dual Blades, die ook nog eens elektrische schokken veroorzaken. Ik kan zelfs op de R-knop drukken voor een tijdelijke 'Demonization Mode' waarmee ik nog sneller en harder kan toeslaan.
Na amper acht minuten is de Lagombi geveld. Ik steek mijn mes in het kadaver om zijn botten eruit te snijden en voel mij geweldig. Geen poedel maar een man.




## Ideale wereld

Het is jammer dat ik maar drie missies kan spelen. En alleen in mijn eentje. En alleen op de 3DS. Monster Hunter 3 Ultimate verschijnt in maart niet exclusief voor de 3DS, maar ook voor Wii U. De spellen zijn identiek, al ziet de Wii U-versie er natuurlijk een stuk mooier en scherper uit.

**"Monster Hunter is te geweldig om een niche te blijven."**

De 3DS-versie kun je via draadloze communicatie met vier spelers in dezelfde kamer spelen. In de Wii U-versie kun je online met een groepje van vier op jacht. Monster Hunter is eigenlijk ook gemáákt voor mannen die samenwerkend op jacht willen gaan.
In de ideale wereld zou je in het openbaar vervoer een beetje grinden op de 3DS, om je savegame thuis over te zetten naar de Wii U en online verder te spelen. Die mogelijkheid is er, maar natuurlijk gaat geen poedel daar gebruik van maken zolang je daarvoor twee keer hetzelfde spel moet aanschaffen. Helaas doet Nintendo niet aan Cross Buy-praktijken.

## Verlengstuk

Monster Hunter 3 Ultimate voelt als een verlengstuk van Monster Hunter Tri, en in feite is het dat ook, maar wel een heel groot verlengstuk.
Het aantal monsters en quests is verdubbeld, het aantal voorwerpen en pantserstukken dat je kunt craften is meer dan verdubbeld. Dat er wat extra wapens zijn, lijkt weinig bijzonder, maar ervaren jagers weten dat die compleet andere speelstijlen met zich meebrengen. Wanneer je je daar een beetje in wil verdiepen, kun je gerust uitgaan van een speelduur van ruim honderd uur. Of je nu de 3DS-versie of Wii U-versie gaat kiezen, het achtervoegsel Ultimate dekt de lading wel.
Zelf ga ik absoluut voor de Wii U-versie omdat ik geen vrienden heb die dit leuk vinden en ik dus online wil gaan om medestrijders te verzamelen én omdat ik de fraaie vergezichten van de derde Monster Hunter nu ook wel eens in HD wil zien.

## Allermoeilijkste missie

Tijdens de tweede missie ga ik op jacht naar de Plesioth, een draak die zich zowel onder water als over land kan verplaatsen. Ik loop door gebieden die ik ken als mijn broekzak dankzij Monster Hunter Tri op de Wii, al ging ik toen op jacht naar de Lagiacrus in plaats van de Plesioth.
Omdat onder water vechten mijn ding niet zo is, kies ik na de eerste mislukking meteen voor de derde en allermoeilijkste missie. In een lavagebied jaag ik op een neushoornachtig beest genaamd Brachydios. Hij kan groen slijm afscheiden dat na een tijdje explodeert.
Na minstens twintig keer vloekend sneuvelen, weet ik met een doorwrocht plan en veel geduld hoorn, staart en één poot van het beest te kappen, om het manke beest na een strijd van een half uur uiteindelijk de doodsteek te geven. Dan roept de natuur en klap ik de 3DS triomfantelijk dicht. Nog vol adrenaline loop ik met verende tred naar het toilet. Dit keer blijf ik staan. ★

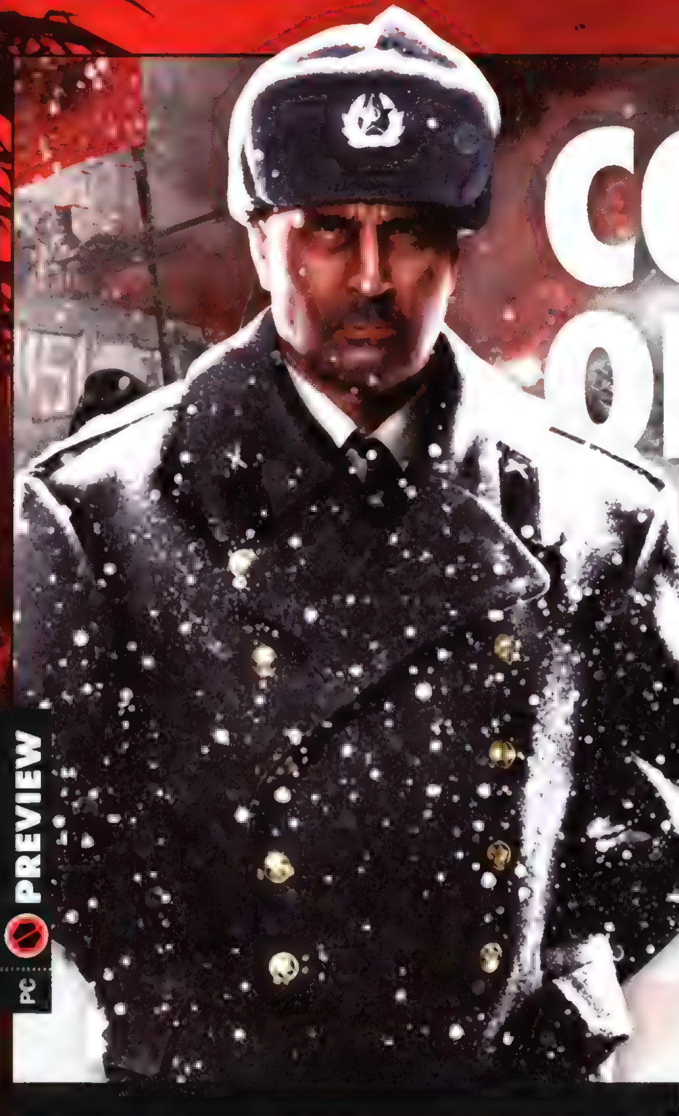

**weetje • weetje**
*Komende zomer verschijnt Monster Hunter 4 in Japan. Aanvankelijk alleen voor de 3DS, maar hoogstwaarschijnlijk is de Wii U-versie ook al in de maak.*



**VERWACHTING *JURJEN:***
Monster Hunter is te geweldig om een niche te blijven, dus hoop ik dat de serie met deze versie eindelijk eens écht bij ons doorbreekt. Hij vormt in elk geval een mooi vertrekpunt voor gamers die willen ontdekken hoe het voelt om een man te zijn.

+ Monster Hunter blijft uniek en geweldig voor doorzettende gamers.
+ Groter dan ooit.
- Je moet de game twee keer kopen om hem op beide systemen te kunnen spelen.

ACTION ADVENTURE
CAPCOM / NINTENDO
MAART 2013



# COMPANY OF HEROES 2

**Bruce Springsteen zong het al: 'War, what is it good for?' Het antwoord luidt natuurlijk: 'een hoop ellende', maar het heeft ook een boel mooie games opgeleverd, volgens Jan. Tja, ieder nadeel, heb zijn voordeel...**

De soldaten zijn onderkoeld geraakt. De bittere kou van zo'n vijftien graden onder nul gecombineerd met de striemende oostenwind begint z'n tol te eisen. En alsof dat al niet erg genoeg is, laat ook de bevoorrading op zich wachten.
Het bataljon kan twee dingen doen: het strategische punt tot hun laatste snik verdedigen of zich terugtrekken naar een bevoorradingsdepot met een kampvuur.
Omdat alleen een warmtebron de onderkoelde soldaten nog kan redden, wordt gekozen voor de laatste optie maar voor sommige manschappen is het al te laat. Vlak voor ze de dansende vlammen van het vuur bereiken, vallen ze dood neer. Terwijl een deel van de soldaten het vuur bijna omhelst van blijdschap liggen hun wapenbroeders op nog geen twee meter afstand letterlijk te sterven van de kou. Welkom bij Company of Heroes 2.

## Gemist

Het eerste deel van Company of Heroes is de hoogst gewaarde realtime strategygame aller tijden met een gemiddelde score van 93 uit 100. Een prachtig resultaat maar het gehoopte commerciële succes bleef uit. CoH verkocht goed maar niet goed genoeg voor een directe sequel. Relic richtte zich aanvankelijk op andere projecten (Warhammer games) maar de liefde voor CoH zat diep bij veel medewerkers. Heel erg diep.
En jubeldejubel... uiteindelijk werd er toch groen licht gegeven voor een vervolg dat binnenkort, zeven jaar na het origineel, het licht zal zien.
Tijdens de hands-on in London kreeg ik al na tien minuten soldaatjes aansturen en muisklikken een warm gevoel van binnen, 'damn, wat heb ik deze game gemist!'

## Een wijze (voor)raad

CoH was in 2006 een van de eerste RTS-games waarin controlepunten op de map ingenomen moesten worden om fuel en munitie te genereren. Bevoorradingslijnen waren van levensbelang. Veroverde je als tegenstander bepaalde punten op de kaart, dan sneed je daarmee de bevoorrading van de vijand af en kon ie z' n leger niet meer uitbreiden en voorzien van genoeg brandstof en wapens.
Dit principe is nog steeds gehandhaafd in CoH 2, ware het niet dat het nu iets meer op vechten en iets minder op micromanagement aankomt. De territoria zijn teruggedrongen in aantal maar het wapenarsenaal voor je voetsoldaten en de hoeveelheid voertuigen is enorm uitgebreid. Nog steeds grijpt alles op elkaar in maar je zal nog zuiniger moeten zijn op je manschappen en voertuigen.

> **weetje • weetje**
> *2013 wordt een goed jaar voor RTS-liefhebbers. Naast Company of Heroes 2 verschijnen onder meer StarCraft II: Heart of the Swarm, Rome II: Total War en de nieuwe, Free-2-Play Command & Conquer.*

## Ice, ice baby

De gevechten vinden plaats aan het Oostfront, een plek waar misschien wel de gruwelijkste veldslagen van de Tweede Wereldoorlog werden uitgevochten. De strijd tussen de Duitse en Russische troepen duurde bijna vier jaar waarbij de ijzige winterkou eveneens een dodelijke rol speelde.
Die kou speelt dan ook een grote rol in de gameplay van CoH 2. Zo kunnen je mannen onderkoeld raken waardoor hun moraal daalt en ze minder vlot kunnen bewegen. Warm je ze niet op dan zullen ze uiteindelijk bevriezen. Diepe sneeuw












(in echt 3D overigens, geen witte textures) zorgt ervoor dat je soldaten moeizaam vooruitkomen als ze van de gebaande paden (moeten) afwijken. Bevroren watertjes en rivieren zorgen voor extra oversteekmogelijkheden maar tanks kunnen door het ijs zakken. Voertuigen kunnen aan de randen van het ijs ook wegslippen en moeilijker hun bochten maken.

## Sneeuwstorm

De kou is bijna voelbaar in deze game. De wind blaast over de maps, de sneeuw dwarrelt in beeld en je zou bijna met een dikke jas aan en een muts op achter de PC gaan zitten. Gelukkig kun je pioneers/engineers op strategische plekken kampvuren laten maken zodat je meer vuurtjes hebt branden voor je soldaten. Maar de winter is ongenadig want zo nu en dan word je overvallen door sneeuwstormen en dan kunnen je manschappen geen vuurtjes meer stoken, heb je veel minder zicht en is de kans dat je soldaten doodvriezen nog groter. Brrrr.
Over slecht zicht gesproken; CoH 2 maakt gebruikt van True Line of Sight wat betekent dat soldaten en tanks niet langer door bomenrijen en huizen heen kunnen kijken. Goed gebruik maken van de obstakels in de omgeving loont hier dus. Overigens kunnen bomen en huizen ook kapot geknald worden waardoor het zicht logischerwijs weer toeneemt.

## Commandeur

Tijdens mijn hands-on speelde ik zowel in een winter map (bij de rivier de Wolga) als in een lente map (bij de Pripyat rivier). In beide maps dien je, voordat je aan de strijd begint, een keuze te maken uit zeven Commanders. Dit zijn verschillende typen commandanten, ieder met een eigen stijl, perks, tactieken en wapens.
Wanneer je een bepaald niveau hebt behaald, meestal na tien minuten spelen, dien je een van de Commanders te kiezen en zit je tijdens die missie of speelronde aan je keuze vast. Speel je in de multiplayer met de Duitsers (in singleplayer kun je alleen met de Russen spelen) en kies je bijvoorbeeld voor de Commander die de Jaeger Infanterie Doctrine aanhoudt, dan kun je rekenen op Stuka bommenwerpers die de tanks van de Russen onder vuur nemen. Speel je met de Russen en heb je voor een Commander gekozen die gaat voor de Shock Rifle Frontline tactieken, dan krijg je onder andere de beschikking over een KV-8 vlammenwerper tank.
Zo zit CoH 2 vol met divers oorlogstuig, stijgen je eigen troepen in rang, verdienen ze ervaring en kun je ook je infanterie upgraden. Overigens geldt nog steeds dat je nooit met gigantische hoeveelheden mannetjes en tanks zult strijden. Iedere soldaat en ieder voertuig telt, en het zijn veelal kleinschalige gevechten waarin je met bloed, zweet en tranen je positie verdedigt. Company of Heroes 2 behoudt de sterkste punten van het origineel en gaat, gecombineerd met de verbeteringen, een even verslavende als veelzijdige RTS opleveren. ★

**"Je zou bijna met een dikke jas aan en een muts op achter de PC gaan zitten."**



**weetje • weetje**
*Een op de zeven Russen liet tijdens de WO II het leven. Da's dus bijna vijftien procent van de totale bevolking!*






**VERWACHTING *JAN:***
Company of Heroes 2 lijkt een prima vervolg te worden op het origineel uit 2006. De vernieuwingen zijn niet schrikbarend groot maar dat ik hier weer aan verslingerd ga raken, staat zo goed als vast. Voor Moedertje Rusland!

+ Sneeuw en ijs als spelelementen.
+ Veel speelstijlen en tactieken.
+ Authenticiteit.
- Grafisch niet wereldschokkend.

RTS
RELIC ENTERTAINMENT / THQ
MAART 2013

# METRO
## LAST LIGHT

PREVIEW

Wii U | PC | PS3 | XBOX 360

**Survival-shooter Metro 2033 bleek twee jaar geleden fantastisch voer voor verhaaltechnische fijnproevers. Opvolger Last Light kiest voor het beproefde sequel-adagium: 'meer, beter en groter'. Graddus checkte of er licht aan het einde van deze metrotunnel gloort.**



*Kaarten onder de grond is in feite onmogelijk; je hebt immers geen ruiten.*

Die Russen toch. Het blijft een apart slag mensen. Ze verven hun huizen grijs, rijden rond in aftandse koekblikken met een ontploffende uitlaat en drinken de godganse dag wodka. Maar ja, zeg nou zelf: wat zou jij doen als je in zo'n troosteloos land woonde?

Aan de andere kant, Rusland biedt wél de perfecte setting voor een postapocalyptische, beklemmende en asgrauwe game als Metro. Het origineel betekende twee jaar geleden een onverwacht succes voor de Oekraïense ontwikkelaar 4A Games en uitgever THQ, en terecht. De game barstte uit zijn voegen van de sfeer.

Opvolger Last Light is absoluut niet van plan om het wiel opnieuw uit te vinden, maar in het geval van een sfeervolle serie als Metro lijkt dat ook geen slechte keus. Toch?

Hoog tijd om op een grijze, troosteloze woensdag af te reizen naar het zuiden van ons land voor een hands-on met Metro: Last Light.

## Dark Ones

De mensheid is er slecht aan toe. Dik twintig jaar na de nucleaire oorlog van 2013 is de wereld veranderd in een dorre wildernis. Afgebrokkelde gebouwen, gemuteerde flora en fauna en een eeuwig grijs wolkendek bepalen het straatbeeld.

Een van de zwaarst getroffen gebieden is Rusland. In Metro 2033 maakten we al kennis met de Russische overlevenden van de ramp. Ze leven voornamelijk in ondergrondse metrostations: het zijn in feite de laatste bastionnetjes der beschaving. Of, zoals Metro: Last Light het zelf poëtisch verwoordt: 'Onze kinderen zullen waarschijnlijk niet meer weten wie de metro gebouwd heeft. De generatie daarna zal denken dat het 't werk van God was.'

## Licht en donker

Mijn speelsessie met Last Light begint wanneer de held uit deel één, Artyom, uit een halve coma ontwaakt. Het laatste wat hij zich herinnert, is het gevecht tegen de Dark Ones, een soort übermutanten waarvan nog steeds niet duidelijk is of ze nu kwaadaardig zijn, of niet.

Er heerst paniek in het metrostation: sowieso één Dark One heeft het overleefd! Ik word op onderzoek uitgestuurd, maar de demonische mutant overmeestert en hypnotiseert me. Half dood, nemen de Nazi's van The Reich me vervolgens gevangen. Samen met mijn nieuwe communistenmaatje Pavel zal ik ongemerkt moeten proberen te ontsnappen – een perfecte showcase voor de stealthy gameplay in Last Light. Gebruik maken van licht en donker, veel sneaken en met messen gooien: je kent het wel.

Duidelijk is dat de game vol vette setpieces zit. Op een gegeven moment lopen Pavel en ik een hal binnen waar een





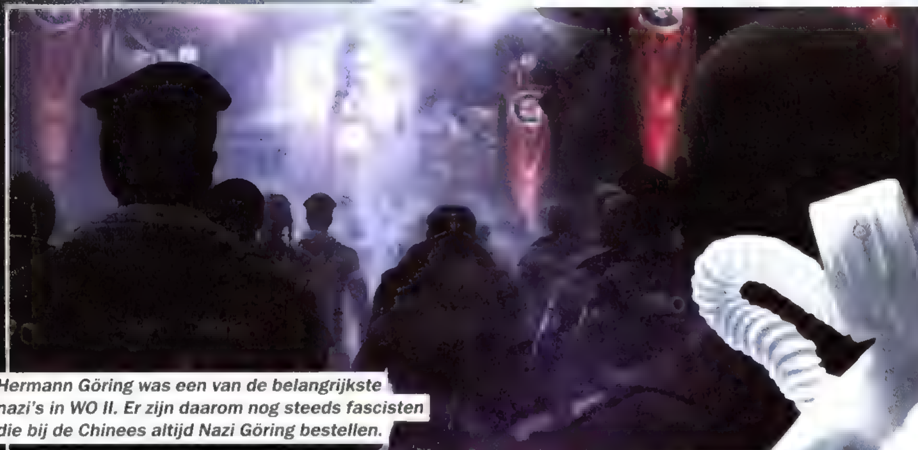




## METRO 2034?

Waar Metro 2033 nog gebaseerd was op het gelijknamige boek van de Russische auteur Dmitry Glukhovsky, kent Last Light vrijwel geen raakvlakken met Metro 2034, de tweede pil van de schrijver. Waarom is me eigenlijk niet helemaal duidelijk.

Wat ik wel weet, is dat dit zowel voor- als nadelen heeft. Zo beschikt ontwikkelaar 4A Games natuurlijk over een stuk meer creatieve vrijheid bij het neerzetten van het verhaal en de sfeer. Hamvraag blijft echter of ze die weelde wel aankunnen. Bij twijfelmomenten terugvallen op bewezen bronmateriaal, zit er deze keer immers niet in.



*Hermann Göring was een van de belangrijkste nazi's in WO II. Er zijn daarom nog steeds fascisten die bij de Chinees altijd Nazi Göring bestellen.*

Nazi-leider net een toespraak houdt. Letterlijk honderden van die zwijnen staan er, allemaal met hun Duitse spekrug naar ons toe. Alsof onze neus bloedt, lopen we door de rij naar voren. Op het laatst worden we echter gesnapt en de hele scène verandert in een soort Call of Duty-achtige achtbaanrit, waarbij we moeten rennen voor ons leven. Adrenalinepompende shit!

## Sfeer, sfeer en nog eens sfeer

Als Metro 2033 één ding goed deed, was het wel het vertellen van een sfeervol verhaal. Vooral de verschillende metrostations waren razend knap neergezet, en Last Light doet hier nog eens een dikke schep bovenop.

Aan de ene kant zijn het de primerende, claustrofobische omgevingen vol mensen die er ook maar het beste van proberen te maken. Daartegenover staat dat de stationnetjes een ongekende levendigheid uitstralen.

Zo stapte ik zomaar binnen bij een variétéshow die, als je blijft kijken, gewoon een fokking HALF UUR doorgaat. En weet je, die shizzle is nog oprecht boeiend ook! Danseressen in korte rokjes, een cabaretier en goochelaars vechten om voorrang. Carré is er niets bij.

Ook de vele marktkraampjes met voedsel, kleding en wapens dragen bij aan de sfeer. Het was soms net alsof ik in de Fata Morgana (de Efteling, jeweettoch?) was beland. Overal gebeurt wel wat en ik keek mijn ogen uit. De lekker vet aangezette, bombastische muziek maakt het helemaal af.

**"Een bitterzoete blik op een wereld na de Apocalyps."**

## Zwetend wakker

Ook op het gebied van gameplay heeft Last Light de beste elementen van zijn voorganger behouden.

Zo is de ammo voor de vele verschillende, upgradable wapens opnieuw schaars. Daarnaast is het vinden van zuurstof voor je gasmasker een must. Tijdens een uitstapje naar de door nucleaire straling vergiftigde oppervlakte om een gecrasht vliegtuig te doorzoeken, slaat de paniek toe. Van het gepiep van Artyoms horloge waarop de resterende zuurstof wordt aangegeven, word ik nog steeds zwetend wakker. Nog tien seconden "piep-piep"... Shit, waar vind ik zuurstof? Vijf seconden "piep"... Fuuuuuck! Nog ée......... Jaaa, daar achter dat autowrak! Pfoe.

Wat ik wel nep vind, is dat er, vaker dan in het eerste deel, de optie bestaat om guns blazing te werk te gaan. Het is een handreiking naar minder geduldige spelers, die echter ook verkeerd kan uitpakken, want gooit Metro hiermee niet zijn unieke survival-gezicht te grabbel?

## Technische issues

Helaas heeft Metro: Last Light te kampen met een flink aantal technische issues. Zo wordt af en toe pijnlijk duidelijk dat de engine absoluut niet meekan met de top uit het genre. Denk aan een matige A.I. (guards die niet merken dat je hun maat, die ÉÉN METER bij ze vandaan staat, neersteekt), verdachte collision detection (ik liep soms gewoon door shit heen) en kleine onvolmaaktheden (een uitgedroogd skelet waar bloed uitkomt als ik erop schiet?).

Ook het wachten tijdens ingame verhalende stukken is tergend en voelt wel erg 2008. Ellenlange lulpraatjes van teammates voordat er een deur opengaat? Het is Homefront all-over again.

Ook het feit dat Last Light is opgesplitst in secties, stoorde me. De laadschermen halen de vaart eruit. Waarom niet één grote, vloeiende spelwereld? Tja, waarschijnlijk was dat technisch gesproken gewoon niet mogelijk...

Toch, nu ik de tijdens mijn speelsessie gemaakte aantekeningen nog eens bekijk, beklijft een positief gevoel. Supersfeervol? Check! Soepele gameplay? Check! Afwisselend? Check! Maar dus ook: technisch allesbehalve perfect. Gelukkig heeft 4A Games nog een paar maanden voor de broodnodige spit-and-polish... ★



**weetje • weetje**

*Er heerst een koude oorlog tussen Nintendo en 4A Games, nadat de ontwikkelaar over de Wii U zei: "It's got a horrible, slow CPU". Ouch! Last Light op Nintendo's nieuwste lijkt dus uitgesloten.*



IK ZEI NOG: 'JONGENS IK GA SCHIJTEN, GASMASKERS OP'



**VERWACHTING** ***GRADDUS:***

Fans van verhalend sterke, sfeervolle en ingenieuze games waarin je je hersens moet gebruiken, houden rond maart beter hun ogen open. Alle technische onvolkomenheden ten spijt, biedt Metro: Last Light een fraaie, bitterzoete blik op een wereld ná de Apocalyps.

+ Verhaal, personages en omgevingen zijn supersfeervol.
+ Goede balans tussen stealthy en snellere secties.
- Technisch de nodige missers.
- Guns blazing hoort eigenlijk niet thuis in deze game.

FIRST-PERSON SURVIVAL SHOOTER
4A GAMES / THQ
MAART 2013

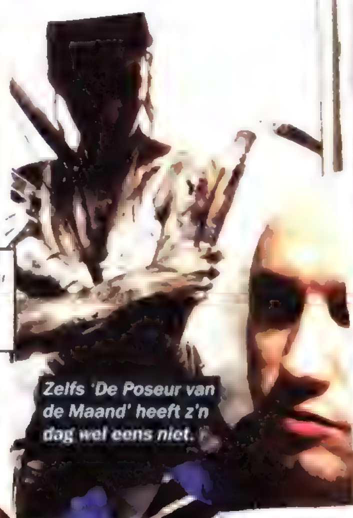
# Maand in BEELD

# PU ON THE ROAD!

**Deze keer was er geen evenement om gelikte foto's van te maken. Dus moest bijschriftenmaster Ed het doen met 'left overs' van de afgelopen maand. Weet die ouwe ook bij bijna weggegooide shit nog iets leuks te bedenken?**





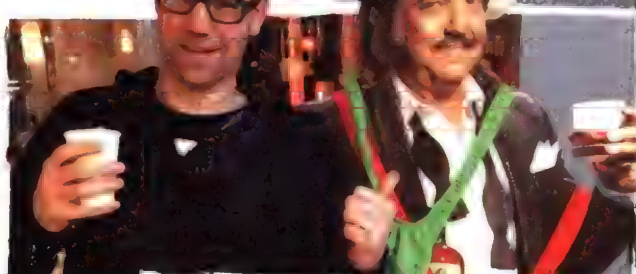


Zelfs 'De Poseur van de Maand' heeft z'n dag wel eens niet.






Een lid van de Kioski Band.



Wouter naast een van z'n grote filmhelden. De carrière van deze acteur kende louter hoogtepunten.




Het schijnt dat deze dwaas ergens een leidinggevende functie heeft.



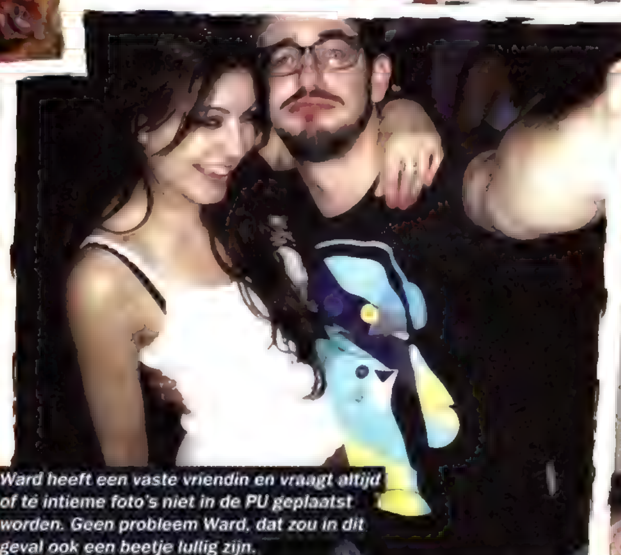



Aan hun gezichten kun je zien dat Samuel op kruishoogte tussen hen in staat.






Clowns onder elkaar.



Ward heeft een vaste vriendin en vraagt altijd of te intieme foto's niet in de PU geplaatst worden. Geen probleem Ward, dat zou in dit geval ook een beetje lullig zijn.



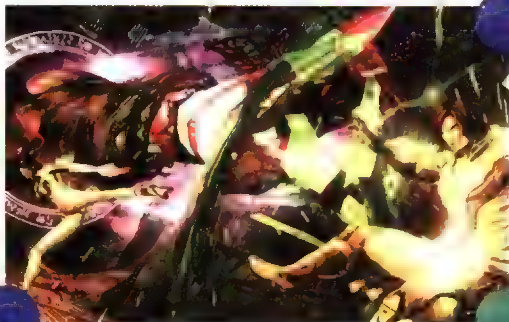
Sinte Sinte... Maarten!

# REVIEWBLAD

## TOPSCORE

DMC: DEVIL MAY CRY
(PAG. 052)



## CHAOTISCHE NICHE GAME

ANARCHY REIGNS
(PAG. 056)

## NET ALS OP TV GAME

THE WALKING DEAD EPISODE 1 - 5
(PAG. 064)





## JARIGE GAME

GTA: VICE CITY 10TH ANNIVERSARY EDITION
(PAG. 066)

*Mijn 5 centen* - De kerstbomen zijn verbrand, het vuurwerk afgeschoten en de kruitdampen over het jaar 2012 definitief opgetrokken. Voor mij persoonlijk 365 fantastische dagen. Meer dan genoeg pieken en belangrijker nog: geen noemenswaardige dalen. Of 2013 ook zo mooi gaat worden? Dat weet alleen de Glazen Bol van Jan. Wel staan er een aantal dingen vast. Zo word ik begin dit jaar dertig; absoluut niet iets waar ik naar uitkijk. Van dertigers wordt immers verwacht dat ze 'volwassen' in het leven staan, zich druk maken over 'serieuze zaken' en het over 'serieuze onderwerpen' hebben. Dat zit er voor mij niet in. Sterker nog, ik gruwel ervan. "Hey Graddus, baal jij ook zo dat de koopkracht met 0,5% is gedaald? En dat de A2 weer is opgebroken? En dat...". Ja natuurlijk, maar hou op! Maak je niet zo druk om shit waar je toch geen invloed op hebt. Die Hollandse klaag- en zeurcultuur, bah. Doe gewoon wat je le... Oh damn, ik ben nu zelf ook aan het klagen, he? Klagen over klagen... Hmmm, eigenlijk best volwassen van me om dat te beseffen. - Graddus



GOLD AWARD * DMC: DEVIL MAY CRY

GOLD AWARD * NI NO KUNI: WRATH OF THE WHITE WITCH

* ANARCHY REIGNS
* THE WALKING DEAD: EPISODE 1 - 5
* GTA: VICE CITY 10TH ANNIVERSARY EDITION
* BALDUR'S GATE: ENHANCED EDITION
* ZONE OF THE ENDERS: HD COLLECTION
* WARRIORS OROCHI 3 HYPER
* ZERO ESCAPE: VIRTUE'S LAST REWARD

GOLD AWARD * OKAMI HD



GOLD AWARD

# DMC DEVIL MAY CRY

**Dante is een Nephilim: een kruising tussen een demoon en een engel. En weet je wat je krijgt als je een duiveltje kruist met een dwerg? Samuel!**

Gamepersonages kunnen op twee manieren cool zijn: je hebt de coole gast die de meest gestoorde shit uithaalt en er een sport van maakt om elke uitdaging zo over de top mogelijk te klaren. De oude Dante, zoals we hem zagen in bijvoorbeeld Devil May Cry 3, is hier een goed voorbeeld van. Hij was zo'n dude die niet eens normaal kon gaan zitten zonder een stoel eerst de lucht in te trappen waarna het ding op haast onmogelijke wijze op de juiste plek terecht kwam.
En dan heb je het type coole gast die juist zelden een vinger uitsteekt. Gewoon, omdat ie daar te cool voor is. De nieuwe Dante uit DmC: Devil May Cry, is er zo een. Als er een hele metrotrein op hem af komt vliegen, dan blijft hij een beetje ongeïnteresseerd staan kijken hoe alle wagons om hem heen neerstorten. Pas op het allerlaatst, wanneer een wagon hem lijkt te gaan raken, komt hij in actie en springt hij op ultra-acrobatische wijze uit de weg.

## Relschopper

Beide Dantes zijn cool, en beide Dantes zijn onvergetelijk. Ja, ook de nieuwe dus, ondanks dat hij door de fans van de reeks eigenlijk al vanaf dag één gehaat werd omdat hij tegen alles in zou druisen waar Dante eigenlijk voor stond. En dat enkel omdat hij zwart haar had. Omdat hij er emo uitzag. Omdat hij een compleet ander soort cool uitstraalde.
Geloof me: wanneer aan het eind van de rit de credits over je scherm rollen, dan ben je ontzettend veel van de nieuwe Dante gaan houden. Juist omdat hij anders is. Omdat hij menselijker is (ondanks zijn afkomst). Omdat je hem hebt zien groeien, van rebelse relschopper naar volwassen vrijheidsvechter. Omdat hij zo perfect tot stand is gebracht, mede dankzij de sublieme voice-acting en overtuigende animaties.



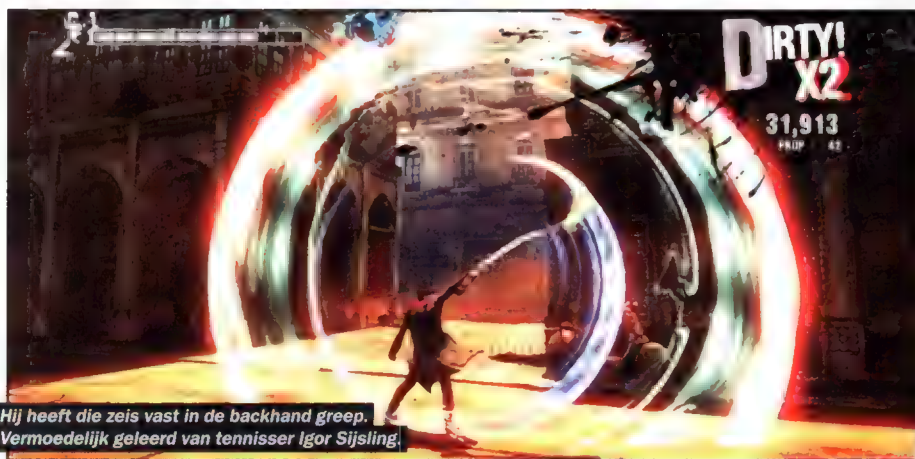
Dubbele punten voor Dante, want het zijn de Style Bonusweken!

Het duistere, satirische verhaal is behoorlijk dun, maar wordt zo geweldig neergezet dat je het gevoel hebt naar een hoogwaardige Hollywood-film te kijken. Met Dante dus als ultracharismatische hoofdpersoon die je laat lachen en zelfs weet te ontroeren.

## Bad trip

Een andere belangrijke rol in de game wordt vervuld door de stad waarin alles zich afspeelt, aangezien deze corrupte plek net zo dynamisch als oogstrelend is.
Dante vertoeft hier voornamelijk in limbo (een helse tussendimensie waar demonen hun ware aard laten zien) waardoor de duistere en toch ook prachtige omgevingen tot leven komen om Dante's voortgang proberen te verhinderen.
"Kerkdienst: er komt geen einde aan, hè?", grapt Dante nadat hij eindelijk uit de duivelse versie van een katholieke kerk die zich kilometers leek uit te strekken, heeft weten te ontsnappen.
Wegen breken open, muren vouwen in elkaar, kleine kamers worden reusachtige arena's. Ja, het leveldesign is een van de grootste sterren van de game, vooral wanneer Dante al zijn bovennatuurlijke vaardigheden verzameld heeft en door de surrealistische gebieden springt, zweeft en slingert

> **weetje weetje**
> *Heb je Dante toch het liefst met een witte coupe? Speel de game dan snel uit, want dan unlock je een traditioneler uiterlijk voor je demonendoder.*



Hij heeft die zeis vast in de backhand greep. Vermoedelijk geleerd van tennisser Igor Sijsling.

als een ware superheld.
En wacht maar tot je bij het nachtclub-level komt. Je mond zal openvallen wanneer de club verandert in een donkere, psychedelische ruimte waarin het leveldesign enkel nog bestaat uit pulserende neonkleuren, trillende geluidsgolven en een gigantische, vrouwelijke gestalte. Het is dan alsof je jezelf door een DMT-trip probeert te manoeuvreren die elke seconde kan omslaan in een nachtmerrie. Wow. Voeg daar de duivelse muziek aan toe en je hebt de game met de meest heerlijk kwaadaardige presentatie in jaren.




## Oh God

De duistere, diepe breakbeat van onze eigen Noisia houdt de sfeer constant lekker onderhuids terwijl de industriële metal van de band Combichrist je een adrenaline-injectie geeft bij gevechten met grote groepen vijanden en bazen. Een perfecte soundtrack.
Wat de bazen betreft: ook die zijn imposant. Sterker nog, het gevecht tegen de demonische parodie op de conservatieve

**weetje · weetje**
*Wie elk level goed doorzoekt, kan glimmende sleutels vinden waarmee speciale uitdagingen vrijgespeeld kunnen worden. Win deze uitdagingen en je ontvangt upgrades, zoals bijvoorbeeld een kruis waarmee je je gezondheidsmeter langer kunt maken.*

> **"Cooler dan James Dean in een vrieskist."**

presentator Bill O'Reilly is wellicht de meest inventieve en memorabele in jaren (ik overdrijf niet) dankzij de combinatie van prachtige graphics, toffe aanvalspatronen en satirische elementen. Dit maakt het extra jammer dat er relatief weinig echte bazen in de game zitten; ik heb er zo'n zes geteld, verspreid over twintig levels.
Maar nogmaals: allemaal waren ze een genot om te slachten, want het vechtsysteem is werkelijk hemels. Oh God, het vechtsysteem! Ik ben al bijna bij het laatste gedeelte van mijn review en ik heb het nog niet eens gehad over de kern van de game. Vergeef me.

## Middelvinger

"Eet. Mijn. Vuist!", riep ik naar m'n tv-scherm terwijl Dante drie demonen de vernietiging in ramde met zijn vlammende, metalen vuisten (mijn favoriete wapens van de game). Zijn derde slag was een uppercut die het drietal hoog de lucht in sloeg. Dante sprong achter ze aan, sneed ze in de lucht aan flarden met z'n zwaard en smeet ze vervolgens weer naar beneden met een bijl, waarna hij ze verder in mootjes hakte met z'n zwaaiende zeis.
Ik voerde deze vernietigende combo met gemak uit, want om wapens te wisselen hoefde ik slechts een trigger ingedrukt te houden. Het vechtsysteem is hiermee niet alleen uitgebreid en diepgaand, maar ook toegankelijk.
Is het beter dan de bejubelde vechtsystemen van Devil May Cry 3 en Bayonetta? Nee, die bieden net iets meer diepgang, keuzevrijheid en uitdaging. Maar DmC: Devil May Cry maakt dit goed door zijn vechtsysteem perfect te laten integreren in het grotere, cinematografische geheel.
Deze Dante kan net zo stijlvol hakken als zijn voorganger, maar hij kiest er soms voor om dat niet te doen. Soms steekt hij slechts een middelvinger op, want soms is dat het enige wat nodig is. En daarom is ie zo godsgruwelijk cool. Daarom is hij Dante.

**weetje · weetje**
*Wie geen genoeg kan krijgen van deze Dante, moet PlayStation All-Stars Battle Royale even oppikken; de nieuwe Dante is hierin een van de speelbare third-party personages.*




Deze tv-presentator heeft ooit klappen uitgedeeld tijdens het boekenbal.
Combeau van Erven Dorens



**SCORE 91**

DmC is duister, sexy, grof, meeslepend en cooler dan James Dean in een vrieskist. Dit is het een na beste deel van de serie en het is zonder twijfel de tofste manier om het begin van 2013 gamend mee te beginnen.

SAMUEL



Ik deed zo'n twaalf uur over mijn eerste playthrough, maar de game is gemaakt om minstens een keertje of twee herspeeld te worden.

12 UREN

16

**BASICS**
HACK & SLASH
NINJA THEORY / CAPCOM
1 SPELER
15 JANUARI 2013
(PC 25 JANUARI)




REVIEW PS3

# NI NO KUNI

## WRATH OF THE WHITE WITCH

**Brute actie en geweld in games vindt Florian prima, maar hij houdt er ook van om zich af en toe compleet te verliezen in een kleurrijk sprookje. Van Ni No Kuni: Wrath of the White Witch werd hij dan ook heel vrolijk!**

Ni No Kuni is gemaakt door ontwikkelaar Level-5, bekend van games als Dark Cloud, Dragon Quest, Professor Layton en White Knight Chronicles. Dat Level-5 vette RPG's kan maken is dus wel duidelijk! Ook de briljante Japanse animatiestudio Ghibli heeft meegeholpen aan Ni No Kuni en dat maakt deze game in ieder geval op papier een topper van formaat. Maar is dit inderdaad een RPG geworden die je niet mag missen?

### Uitstervend ras

Ooit waren Japanners de koning van de RPG's, maar inmiddels hebben Westerse ontwikkelaars de kroon overgenomen en lijken ze in Japan de magic touch een beetje kwijt. Vooral nieuwe gamers zijn geen fan van die zoetsappige characters, turned-based battles, overdreven kleurrijke spelwerelden en slecht vertaalde verhalen.

Gelukkig zijn er ook nog liefhebbers van de traditionele JRPG en zij zullen Ni No Kuni: Wrath of the White Witch absoluut een topgame vinden.

Het verhaal van Ni No Kuni draait om Oliver, een jochie van een jaar of dertien die flink wat kattenkwaad uithaalt. Op een avond sneakt hij het huis uit om met een vriendje een zelfgemaakte auto uit te proberen, maar dat gaat gruwelijk mis. Oliver rijdt met de auto het water in en precies op dat moment schrikt zijn moeder wakker. Ze rent naar buiten en ziet Oliver bijna verdrinken. Ze aarzelt geen moment en redt haar zoontje... maar overleeft de reddingsactie zelf niet.

Oliver is er kapot van en zoekt troost bij een knuffel die zijn moeder ooit voor hem had gemaakt. Zijn tranen wekken het pluchen beest tot leven en de knuffel transformeert in een elfje genaamd Drippy. Het elfje legt uit dat er via zijn wereld nog een mogelijkheid is om zijn moeder te redden, en Ni No Kuni is begonnen!




### Twee werelden

Ni No Kuni betekent letterlijk 'twee werelden'. In de game speel je dan ook in de normale wereld waar Oliver en zijn moeder vandaan komen, en in de fantasy wereld van Drippy.

Oliver komt er al snel achter dat hij eigenlijk een soort tovenaar is en de wereld van Drippy vol zit met magische krachten en spells. Zo af en toe switch je tussen de twee werelden, maar het overgrote deel breng je door in de magische wereld van Drippy waar ieder persoon een Soulmate heeft die in verbinding staat met characters uit de normale wereld.

Het is nu aan Oliver om de Soulmate van zijn moeder te vinden, want alleen op die manier kan hij de vreselijke gebeurtenis in de gewone wereld terugdraaien en zijn moeder weer tot leven wekken.

Het verhaal klinkt corny, maar dat hoort een beetje bij dit soort JRPG's. De uitwerking en de verschillende twists in het verhaal zijn gelukkig wel verrassend, maar die zal ik niet spoilen.

### Battles

In Ni No Kuni lopen heel wat vijanden rond die je met behulp van je toverstokje te lijf kunt gaan. Oliver heeft echter ook de mogelijkheid om bees-




### OSCAR

**Studio Ghibli is vooral in Japan zeer succesvol, maar werd over de hele wereld bekend toen Spirited Away in 2003 een Oscar kreeg voor beste animatiefilm. Als je een keer niks te doen hebt, check dan eens wat Ghibli films! Ze worden niet voor niks de Japanse Disney genoemd.**



**weetje • weetje**

*De Engelse voice acting en vertaalde teksten zijn over het algemeen prima, maar voor de echte hardcore spelers is de game ook te spelen met de originele Japanse stemmen. Dit klinkt een stuk beter, maar is natuurlijk niet te begrijpen.*




ten voor hem te laten vechten en dat is heel tof uitgewerkt. Zo begint Oliver met een soort mini-draakje, maar tijdens de battles kun je ook vijandelijke beesten vangen die daarna aan jouw zijde vechten. Een beetje het Pokémon-idee, maar dan nog veel uitgebreider.

Elke character heeft maximaal drie monsters tot z'n beschikking, maar je kunt ze wisselen wanneer je wil. Zo ben je constant op zoek naar de beste combinatie voor Oliver, en als andere characters in je party ook deze wissel-mogelijkheid krijgen, ben je helemaal vrij om te doen wat je wil in de battles. De battles speel je in de typische JRPG-stijl. De vijanden lopen rond en zodra je ze aanraakt, ga je met een 'swoosh' naar het battlefield om daar met ze te vechten.

De aanvallen zijn turn-based, maar dat valt nauwelijks op omdat de gevechten in Ni No Kuni ontzettend snel gaan.

Je kunt verder vrij rondlopen op het slagveld, waardoor je aanvallen kunt ontwijken, power-ups kunt verzamelen en vijanden van achteren aan kunt vallen. Je aanvallen kies je via een menu en als je ze goed timed, kun je eveneens counteren en verdedigen, zodat bepaalde attacks van de vijanden niet zo hard aankomen.




In de basis zijn het battles die we al jaren kennen van JRPG's, maar door eerdergenoemde subtiele toevoegingen voelt het allemaal verrassend fris aan.

## Ghibli

Dat het verhaal en de battles niet gaan vervelen, is vooral te danken aan de prachtige presentatie van de game. Studio Ghibli heeft de animatie van Ni No Kuni voor zijn rekening genomen en de game ziet er werkelijk prachtig uit. We hebben wel eens eerder gezegd dat games als een soort digitale tekenfilm worden gepresenteerd, maar Ni No Kuni slaagt daar pas echt in. Er is bijna geen verschil tussen de CGI-filmpjes en de gameplay, waardoor je bek meerdere keren openvalt van verbazing. Het is dat we graphics geen apart cijfer geven, maar anders had Ni No Kuni absoluut een tien gescoord.

**"Er is bijna geen verschil tussen de CGI-filmpjes en de gameplay."**

## Schots gelul

Het enige dat me na tientallen uren spelen tegen ging staan, was het irritante muziekje tijdens de battles. Het is maar één tune en na zeshonderd gevechten komt die je neus uit. De battles zijn over het algemeen ook een tikkie te makkelijk, zeker in de eerste paar uren. Ook de vertaling van Drippy is niet altijd even geslaagd en zijn Schotse accent wordt vanzelf vervelend. Verder zijn de side missions in de game niet allemaal even boeiend en ben je na verloop van tijd steeds hetzelfde aan het doen. Zonde, want anders had Ni No Kuni een nóg hoger cijfer gescoord.






**SCORE 90**

Vooral voor liefhebbers van de traditionele Japanse RPG's is Ni No Kuni een verplicht nummer. Het brengt vertrouwde gameplay, maar eveneens genoeg nieuwe dingen om de boel fris te houden. Ook liefhebbers van het werk van Studio Ghibli moeten deze game op z'n minst effe checken.

FLORIAN



Ni No Kuni is een ontzettend grote game waar je uren in rond kunt dwalen. Inclusief side missions, kun je er zo zestig uur in stoppen

**60 UREN**




**BASICS**

JAPANSE RPG
LEVEL-5 / STUDIO GHIBLI
NAMCO BANDAI
1 SPELER
25 JANUARI 2013

# ANARCHY REIGNS



REVIEW

XBOX 360 PS3

**Elders in het blad kunnen jullie in het Metal Gear Rising-artikel lezen dat Samuel een beetje verliefd is op ontwikkelaar PlatinumGames. Zullen we die jongen dan ook maar Anarchy Reigns laten doen? Hij is de laatste tijd immers zo braaf geweest…**

Wie van jullie heeft het keiharde MadWorld gespeeld? Je weet wel, die groffe, zwart-witte beat 'em-up die in 2009 uitkwam voor de Wii. Niemand? Oh. Okay. En wie van jullie heeft twee jaar daarvoor het geweldige God Hand gespeeld op de PlayStation 2? Ook niemand? Goh. Wat een verrassing.

Blijkbaar is de 21e eeuw een beetje allergisch voor dit soort beat 'em-ups, want dat beide titels minder exemplaren hebben verkocht dan ik teelballen heb, lag niet aan hun kwaliteit. Het is dat Bayonetta in 2010 nog enigszins indrukwekkende verkoopcijfers wist te behalen, anders had ik de hoop allang opgegeven.

Het bestaan van Anarchy Reigns vult mij dan ook met een onzeker soort enthousiasme, want het is overduidelijk de spirituele opvolger van God Hand en MadWorld, en tegelijkertijd is het ook een liefdesverklaring aan die twee. Ja, het is een ode aan de twee gekste brawlers van de afgelopen tien jaar, maar aangezien niemand ze gespeeld heeft, is de vraag vooral: voor wie is deze game bedoeld?

## Vuilnisbakken

Het antwoord? De game is bedoeld voor gekke Japanners en voor idioten die net als ik een haast irrationele, pretentieuze voorliefde hebben voor puristische gameplay en dingen met een old skool vibe.



**weetje • weetje**

*Bayonetta, de populaire en sexy heks uit de gelijknamige game, is ook speelbaar! Zij is een gratis DLC-personage en een geweldige toevoeging aan de over the top cast.*

Anarchy Reigns is namelijk de ultieme evolutie van oude games als Double Dragon, Streets of Rage en BattleToads. Dit is op een groepje slechteriken aflopen die er allemaal uitzien als leernichten met bandana's om ze vervolgens helemaal lam te slaan of een vuilnisbak tegen ze aan te smijten. En ik vind dat geweldig. Dat is wat ik al sinds de dagen van de NES geweldig vind. Schieten vind ik ook heerlijk, maar op iemand inbeuken met een harde vuistslag is net effe een tikkeltje bevredigender, toch?

Anarchy Reigns is dus eigenlijk gewoon een soort Final Fight, maar dan anno 2013. En daarmee bedoel ik dat het honderd keer zo gestoord is. In deze game gooi je geen vuilnisbak tegen je vijanden aan, maar gelijk een auto met machinegeweren. In deze game sla je schurken niet met een metalen stang, nee, je rukt de paal van een verkeersbord uit de grond en vervolgens ram je dat ding door hun voorhoofd heen. Heerlijk, dus.

## Zestien man

In de dagen van SNES en MegaDrive, toen vechtgames nog enorm populair waren, had ik nooit verwacht dat shooters ooit de meest gespeelde multiplayer games zouden worden. Ik fantaseerde toen wel al over online multiplayer, maar ik had nooit verwacht dat voornamelijk games als Call of Duty op die manier gespeeld zouden worden. Nee, ik had verwacht dat dit juist zou gebeuren met gestoorde [illegible] vechtgames.



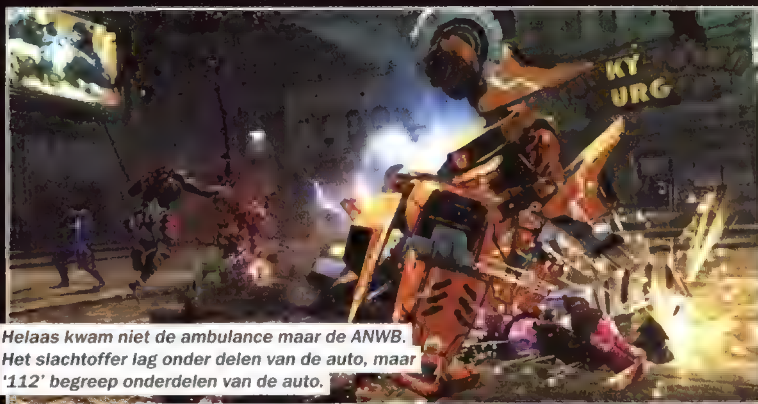
*Prachtig, die lange benen. Had mijn vrouw maar één zo'n been.*



**weetje • weetje**

*De cybernetische ninja Zero vertoont opvallende gelijkenissen met Raiden uit Metal Gear Rising, die andere vette game van PlatinumGames. Dat is geen toeval natuurlijk.*





Helaas kwam niet de ambulance maar de ANWB. Het slachtoffer lag onder delen van de auto, maar '112' begreep onderdelen van de auto.

Het mooiste van Anarchy Reigns is dat dit eigenlijk het type game is waar ik als kind dus over fantaseerde, inclusief de online gameplay! Dit is een unieke game, alleen al vanwege het feit dat het wellicht de eerste chaotische brawler is die net zoveel online modi heeft als een AAA-shooter. Je hebt Capture The Flag, Deathmatch, Survival, Team Battles en nog veel meer. En het is allemaal leuk.
Daarmee is Anarchy Reigns ook een evolutie van games als Power Stone en Super Smash Bros., die het multiplayer aspect van dit soort vechtgames ook al benadrukten, maar niet of nauwelijks konden toetreden in de wereld van online gameplay.
Deze game is dus niet alleen een ultieme evolutie van een genre, maar dankzij z'n geweldige online opties (waarin battles kunnen plaatsvinden met maximaal zestien man) ook een gigantische innovatie.

## Elektrische Kraken

Wie echter nu online gaat en tegen het groepje Japanners en Amerikaanse importeurs speelt dat de game al een paar maanden in bezit heeft, zal afgeslacht worden. Speel dus eerst vooral de singleplayer. Niet alleen omdat je zo in je eigen tempo de fundamenten van de game leert, maar ook omdat het oprecht een vette modus is.
Je speelt met Leo of Jack (de hoofdpersoon van MadWorld, die met die kettingzaag aan z'n arm) en je vervult destructieve missies terwijl je op zoek gaat naar de crimineel waar de game om draait. En terwijl je de gekste shit doet, zoals een helikopter gebruiken als vliegende turret of een gigantische elektrische Kraken vermoorden door z'n tentakels kapot te zagen, wordt langzaam maar zeker de controller één met je hand. Dan gooi je de meest spectaculaire combo's eruit, door met de juiste timing lichte aanvallen af te wisselen met zwaardere. Dan executeer je de ziekste finishing moves. onderbreek je vijanden met grabs en wissel je de actie af met voertuigen of guns. Dan ben jij op een gegeven moment niet meer een deel van de anarchie, maar de oorzaak ervan. Zelfs online.

**"Een hommage aan de arcadehallen, maar tegelijkertijd ook strak, modern en compleet."**

## Onbekend pareltje

Anarchy Reigns is dus een geweldige game. Een unieke game. Een memorabele game. Maar, laten we niet vergeten: het is vooral een ontzettende niche game.
Het is een game voor mensen die het niet erg vinden dat ze in een multiplayer-match met acht personen continu in de rug worden aangevallen door anderen terwijl ze door de chaos nauwelijks kunnen zien wat er gebeurt. Het is een game voor mensen die vroeger nog naar de arcadehallen gingen om anderen Street Fighter te zien spelen. Het is een game voor mensen die het niet raar vinden om te spelen met een mechanische minotaurus die een hamer heeft waar een raket aan vast zit, maar dat juist ontzettend cool vinden. Het is een game voor mensen die een diepgaande online multiplayergame willen die alles behalve een shooter is, maar wel dezelfde intensiteit heeft.
Het is een game voor mensen die onbekende pareltjes hebben gespeeld zoals P.N.03 op de GameCube en Neo Geo Battle Coliseum op de PlayStation 2 en dat helemaal de shit vonden.
Het is een game voor mij en waarschijnlijk niet voor jou. Maar probeer het. Voor maar dertig euro zou het haast onbeleefd zijn om 't niet te doen.


**weetje • weetje**
*Er zijn zestien personages, de een nog gestoorder of sexier dan de ander, met ieder een compleet eigen speelstijl.*


Ik vind 't al helemaal niks als vrouwen de broek aan hebben, laat staan de korte broek!

**SCORE 82**

Deze game is net zo ouderwets als vernieuwend. Een hommage aan de arcadehallen, maar tegelijkertijd ook strak, modern en compleet (inclusief geweldige online gameplay!). Maar... kun jij de chaos en intensiteit van Anarchy Reigns aan?

SAMUEL



De singleplayer heeft twee kanten die beide zo'n tien uur van je tijd zullen opeisen. De multiplayer zie ik mezelf volgend jaar nog spelen!

20+ UREN



**BASICS**
BEAT 'EM UP
PLATINUMGAMES / SEGA
1-16 SPELERS
OUT NOW

# 2013
## PU WEET ALLES NU AL!

**2012 is niet alleen een prachtig, rond getal, het was eveneens een jaartal met een heerlijke apocalyptische ondertoon. Maar wat moet je nou weer met 2013? Power Unlimited heeft het antwoord en dat heeft alles met games te maken. Misschien dat dít jaar namelijk vergaat door al het (next-gen) gamegeweld...**



### 2013: SEQUELITIS WORDT PREQUELTYFUS?

2012 was een geweldig jaar. Maar wat bracht het op het gebied van nieuwe IP's? Dishonored natuurlijk, alsook Sleeping Dogs en Dragon's Dogma. Verder domineerden - helaas - delen 2, 3 en zelfs 20 (FIFA) de scene. Lekker vertrouwd en veilig, maar ook saai en voorspelbaar.



Dishonored, een van de weinige nieuwe IP's in 2012.

Dat moet beter in 2013! Vraag anders effe aan mannen als Newton, Einstein en Peter Molyneux hoe belangrijk innovatie is.
Gelukkig lijkt vooral Sony goed bezig met twee dikke exclusives: The Last of Us en Beyond: Two Souls. Ook Watch Dogs van Ubisoft is dagvers; daar kan Microsoft wat van leren. Sure, Gears of War: Judgment ziet er weer überwreed uit, maar die game kan ook zomaar de verpersonificatie van het begrip 'prequeltyfus' worden.
Veel van de voor 2013 aangekondigde vervolgen - met name Tomb Raider, Devil May Cry en Judgment dus - spelen zich ineens niet meer ná, maar eerder af dan hun voorgangers en beloven daarmee wat nieuws.
Maar is dit geen bedrog? Het bekende rad voor de ogen draaien? Hoe je een vervolg namelijk ook in de markt zet, er is maar één ding dat telt: voelt het fris? Zo ja, dan mag een game zich wat mij betreft zelfs anderhalve minuut na het vorige deel afspelen.



### 2013: THQ FAILLIET? WHO'S NEXT?

Het worden spannende tijden voor THQ wiens toekomst aan een zijden draadje hangt. Op het moment van schrijven gaan er geruchten over een externe investeerder maar de donkere wolken hangen nog altijd boven het bedrijf.
Alleen daarom al zou iedere gamer de nieuwe Metro en Company of Heroes moeten gaan kopen, alsook de South Park RPG. Drie kwaliteitsgames, zoals ik het nu kan inschatten.

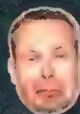


Steun THQ, koop Metro Last Light!

Laten we hopen dat de tendens van 2012 sowieso niet doorzet. Toen sloten onder meer de studio's Big Huge Games, Hudson Soft, Sony Liverpool (voorheen Psygnosis), Spellbound (die gasten van Desperados), 38 Studios, Zipper Interactive (o.a. SOCOM), Rockstar Vancouver en Eurocom.
Electronic Arts zie ik niet zo snel de deuren sluiten, maar het bedrijf staat sinds kort niet langer in de NASDAQ-100. Tegenvallende resultaten van Medal of Honor en The Old Republic zouden de boosdoeners zijn.
Hoe het SEGA zal vergaan in 2013 is ook nog maar de vraag. De Japanse veteraan heeft al jaren geen echte hit meer, en alleen op PC zijn ze met Football Manager en Total War van betekenis. Op consoles speelt het bedrijf al jaren de tweede viool.
Overall zie ik in 2013 uitgevers eerder inkrimpen dan omvallen. Wel verwacht ik dat ook dit jaar een aantal studio's hun deuren moeten gaan sluiten.. De gamesbiz is keihard geworden. Flops kan niemand zich meer permitteren.

### TOP 3 GAMES 2013

**1. DARK SOULS 2**
*Het bloed op mijn ziel is inmiddels geronnen, dus kom maar op met deel 2.*
**2. ANTICHAMBER**
*Antichamber gaat elk stukje gaming-routine onder je kont vandaan trekken.*
**3. BAYONETTA 2**
*Ik krijg duizelingen als ik me probeer voor te stellen hoe dit deel de illustere voorganger gaat overtreffen.*



## SONY IN DE SHIT

Ik zou in 2013 niet graag in de schoenen staan van de baas van Sony, Ken Kuturagi. Of misschien juist weer wel, want wat een jaar gaan de makers van de PlayStation tegemoet.
2011 en 2012 verliepen hortend en stotend. Het hack-schandaal, 3D was het niet, gamers liepen (nog) niet echt warm voor de PS Vita, nauwelijks dikke exclusieve games en dus weinig winst.
En dat moet snel veranderen, anders gaan de aandeelhouders piepen. De vraag is nu hoe. En eerlijk gezegd, ik zie de winnende strategie nog niet.
Neem de PS Vita. Het lastige voor Sony is dat zij de sleutel naar succes eigenlijk niet in handen hebben, die ligt bij de third-party publishers. Die hebben de handheld het afgelopen jaar grotendeels in de steek gelaten met middelmatige games of regelrechte misbaksels (kuch, Call of Duty, kuch). En dat gaat niet snel veranderen omdat er gewoonweg te weinig PS Vita's worden verkocht om grote investeringen in exclusieve Vita-games te verantwoorden.
Rest de drastische maatregel van prijsdumping van de Vita. Daartoe zal Sony echter ook niet snel besluiten omdat de handheld naar alle waarschijnlijkheid centraal staat bij de besturing van de PS4.
Zelf vette games maken dan maar? Inderdaad, dat zou een goede stap zijn. Maar op dit moment weten we nog weinig. The Last of Us wordt absoluut een klapper, maar wat komt daarna? Hoe zit het met de game van Quantic Dream? Waar is Killzone 4? Of de volgende Gran Turismo?
Het antwoord is dat die games bewaard worden voor de launch van de PlayStation 4. Prima, maar wanneer komt die dan? Wetende dat de Xbox 720 vrijwel zeker dit najaar in de winkels ligt en de Wii U ook gamers trekt, kan Sony zich geen compleet jaar zonder Triple A's veroorloven. Maar waar wij zeker zijn van de najaarsrelease van de nieuwe Xbox, zijn we dat geenszins van de PlayStation 4. Dat kan volgens sommige bronnen lente of zelfs najaar 2014 worden. Zijn de exclusieve titels in het kader hieronder genoeg om de PS3 nog een jaar te dragen? Of tovert Sony alsnog een konijn uit de hoge hoed?
Zie hier de dilemma's en vraagstukken waar Kuturagi en de zijnen mee opgescheept zitten. Tel daarbij op het feit dat de financiële situatie van Sony niet echt super is de laatste tijd en je weet dat er forse druk op de ketel staat. Een misser mag niet meer gemaakt worden.
Wat dat betreft is de aankomende E3 een beetje alles of niets voor PlayStation. >>



Call of Duty op de Vita was een regelrecht misbaksel.



The Last of Us wordt een klapper.




De PS Vita: een hoofdpijndossier voor Sony?

## TOP 3 GAMES 2013

**1. GTA V**
Met deel vijf gaan de rocksterren gewoon de beste Grand Theft Auto ooit afleveren.
**2. WATCH DOGS**
Het perfecte voorproefje op de Xbox 720 en PlayStation 4.
**3. CRYSIS 3**
Crysis 3 belooft op alle vlakken veel meer variatie dan deel 2!



## SONY'S TOPPERS

**NI NO KUNI: WRATH OF THE WHITE WITCH**
Traditionele JRPG van Level-5 en Studio Ghibli. Januari wordt mooi voor old skool RPG-fans.

**GOD OF WAR: ASCENSION**
Een avontuur van opperbaas Kratos is altijd goed. Nu ook voor het eerst met een multiplayer mode!

**BEYOND: TWO SOULS**
Een nieuw avontuur van de makers van Heavy Rain. Dit wordt speciaal, een echte one of a kind game.

**THE LAST OF US**
Een gloednieuwe IP van Naughty Dog na het fantastische Uncharted, dit moet wel goed worden!

**SLY COOPER: THIEVES IN TIME**
Na de Sly HD Collection eindelijk weer een echte nieuwe Sly Cooper game. Ook voor de PS Vita!

**THE LAST GUARDIAN**
Het nieuwe project van Team Ico heeft flink wat ontwikkelproblemen, maar we blijven eigenwijs hopen op een release in 2013.

**INFAMOUS 3**
Nope, de game is nog niet aangekondigd, maar er gaan al maanden geruchten over een nieuwe game met Cole MacGrath. Deel drie in 2013, let maar op!



Sly Cooper: Thieves in Time.

# DE DUAL SCREEN DIALOOG

**Nintendo kiest al een tijdje voor andere technologische innovaties dan cutting edge computergraphics om mensen te verrassen. Zo draait het bij de Wii U allemaal om het in de controller geïntegreerde tweede scherm. In 2013 moet blijken of gamers daarop zitten te wachten, én wat de concurrentie er tegenover gaat zetten.**







Het tweede scherm kan ook nieuwe gameplay mogelijk maken, bewijst Nintendo Land.

Wie een paar uur met de Wii U heeft mogen stoeien, kan er moeilijk omheen: dat touchscreen in de controller werkt goed, zonder vertragingen. En het kan wel degelijk iets aan je gamebeleving toevoegen. Al was het maar voor een handig bedienbare inventaris, of om verder te kunnen gamen als iemand anders de tv gebruikt. Het tweede scherm kan ook nieuwe gameplay mogelijk maken, bewijzen ZombiU en Nintendo Land.

Sowieso lijkt de tijd wel rijp voor tweedeschermsystemen. Het verplaatsen van aandacht tussen twee of meer schermen is door smartphones en tablets voor veel mensen een tweede natuur geworden. Afstandsbedieningen krijgen touchscreens. Het is niet voor niets dat Sony en Microsoft inmiddels hun eigen tweedeschermsystemen hebben aangekondigd.





**weetje • weetje**

*In 1982 kwam Nintendo met de Game & Watch-titel Oil Panic, wat in feite het eerste spelsysteem met twee schermen was.*

## Wind uit de zeilen

Microsoft heeft het Smartglass genoemd. Het houdt in dat je tablets, smartphones en andere apparaten (zowel van Microsoft als van andere bedrijven) via apps aan je Xbox-games kunt koppelen. Het lijkt op de reeds bestaande mogelijkheid van Apple om een iPad aan je Apple TV te koppelen, en op de mogelijkheid die Sony biedt om de PS Vita aan de PS3 te hangen, bijvoorbeeld om LittleBigPlanet 2 op tv met de Vita te besturen. Het voordeel van die laatste koppeling is dat je niet alleen een touchscreen maar ook sticks en knoppen in handen hebt.

Dergelijke koppelingen bewijzen dat Nintendo niet als enige potentie ziet in gamen met twee schermen. Door met hun eigen tweedeschermsystemen te komen, zullen concurrenten dan ook wel wat wind uit de zeilen van Nintendo halen. Maar dat zal niet veel wind zijn, zolang het nog gaat om koppelingen, in plaats van geïntegreerde systemen.

## Onwil van consumenten

Het grote voordeel van het geïntegreerde tweedeschermsysteem van Nintendo is dat élke bezitter van een Wii U standaard en automatisch over een goed werkende koppeling tussen twee schermen beschikt, zodat je er gedachteloos gebruik van kunt maken. Het koppelen van twee aparte systemen vraagt iets meer van de gebruiker.

Je moet eigenaar zijn van de vereiste systemen. Je



## TWEESCHERMSE TOPPERS

**RAYMAN LEGENDS**
Via de GamePad kan een vijfde speler in co-op multiplayer unieke aanvullende taken doen middels het personage Murfy.

**WATCH DOGS**
Via een tweede scherm, bijvoorbeeld een tablet of iPad, kan de speler zien wat andere spelers aan het doen zijn, missie updates krijgen of extra informatie opvragen over de stad en de targets die er rondlopen.



Rayman: Legends

**CALL OF DUTY: BLACK OPS II**
Een update streaming feature moet het in 2013 mogelijk maken dat live CoD-games voortaan heel simpel gestreamed kunnen worden naar tablets en telefoon.

**Wii FIT U**
Een fitnessgame die helemaal op de Wii U Gamepad gespeeld kan worden. Hopelijk blijft de Gamepad heel tijdens je push-ups.



## TOP 3 GAMES 2013

1. ***THE LAST OF US***
*Van alles wat ik al weet, wil ik dit het liefst.*
2. ***KILLZONE 4***
*Chauvinisme ten top, maar het is al te lang stil bij Guerrilla.*
3. ***NIEUWE IP EPIC VOOR XBOX 720***
*Ze zijn met iets nieuws bezig, en Epic is Epic.*



## COMEBACK VAN AZIATISCHE DEVS?

Of de Japanse devs weer mee kunnen komen met de toppers uit het westen in 2013? Kort gezegd, nee. Maar ze moeten ook ophouden met hun pogingen om westerse games te maken! De Japanners moeten gewoon doen waar ze goed in zijn en komen met aparte spellen als Lollipop Chainsaw en RPG's als Ni No Kuni. Ook van dat soort games lopen nog een hoop fans rond en waarschijnlijk zal het overgrote deel ook gewoon weer Final Fantasy-games willen hebben in de stijl van vroeger. Fock die Westerse invloeden in de laatste FF-games, watskebeurt Square?


*Lollipop Chainsaw kun je wel een aparte game noemen.*



moet dingen koppelen. Je moet hopen dat het allemaal in één keer werkt.
De onwil van de meeste consumenten om hier wat moeite voor te doen, is precies het probleem waar Nintendo tegenaan liep toen het in de GameCube-tijd de koppeling met de GBA populair wilde maken door daar best wel vernieuwende spellen van Pac-Man en Zelda voor uit te brengen. Het interesseerde de meeste gamers geen hol.

### Exclusieve spellen

Misschien wel het grootste voordeel van Nintendo's geïntegreerde tweedeschermsysteem is dat derde partijen het aandurven exclusieve spellen te maken die alleen met twee schermen werken. Elke Wii U-bezitter heeft tenslotte dat tweede scherm al in handen, wat heel anders is wanneer een dergelijk spel voor een gekoppelde tweedeschermoplossing wordt uitgebracht.
Groot nadeel van Nintendo's geïntegreerde systeem is dat consumenten verwachten dat er ook daadwerkelijk iets leuks met dat tweede scherm wordt gedaan, en ontwikkelaars daar dus extra tijd en moeite in moeten steken. Nu al blijkt dat veel third-parties daar geen zin in hebben.
Een ander nadeel van Nintendo's strategie is dat er nogal op één paard wordt gewed. Hoe lang blijft zo'n tweede scherm voor verrassingen zorgen?

### Gesplitst

Ook al claimen de grote consolemakers tegenwoordig allemaal dat ze zowel aan hardcore HD-spellen als tweede schermen doen; in de praktijk en voor consumenten is de boel toch weer gesplitst. Op een weinig verrassende manier.
Voor de beste hardcore HD-spellen moet je de consoles van Microsoft en Sony hebben, voor het beste tweedeschermsysteem moet je de console van Nintendo hebben. Tenminste: voorlopig. Niemand houdt Microsoft of Sony immers tegen om hun next-gen machines ook met een soort GamePad-controllers te lanceren. Al kun je je afvragen wat dat betekent voor de prijs van die apparaten. Cutting edge computergraphics don't come cheap. Zo'n controller met een touchscreen erin is ook niet goedkoop.

Maar of het tweede gamescherm nu een revolutionair succes of overbodige gimmick in de geschiedenis van de videogames gaat worden, het zal voor Nintendo's rekening zijn. >>







*Met Smartglass kun je tablets, smartphones en andere apparaten via apps aan je Xbox-games koppelen.*


*Hoe lang blijft het tweede scherm van de Wii U voor verrassingen zorgen?*

## TOP 3 GAMES 2013

1. **GTA V**
Een nieuwe GTA in een gigantische wereld met meerdere main characters, waar moet ik tekenen?
2. **BEYOND: TWO SOULS**
Van de makers van Heavy Rain, lijkt me duidelijk!
3. **TOMB RAIDER**
De hergeboorte van Lara Croft met flink wat Uncharted invloeden, breng het nu!

## GAMES MOGEN WEER MOEILIJK ZIJN

Fuck die trend dat alle games makkelijker en toegankelijk moeten zijn voor alle bejaarden, blinden en fantasielozen op de wereld: hardcore moeilijke shit is wat we willen!
2012 was al lekker pittig met ZombiU, Spelunky en Ninja Gaiden Sigma Plus, en wat ons betreft wordt die lijn in 2013 doorgetrokken.
Okay, laten we niet naïef zijn; The Last of Us en Watch Dogs zullen echt niet onspeelbaar worden op Easy, maar steeds vaker krijgen we in ieder geval de óptie om onszelf te martelen. Ironman in XCOM of de Ultra-Nightmare mode in RAGE die speciaal voor de sadomasochisten als DLC geleverd werd, dat zijn de (eerlijke) moeilijkheidsgraden die games eeuwig kunnen rekken en waarmee je de gestoorden onder ons heel blij maakt. Win-win situatie dus.


*De Ironman mode in XCOM is speciaal voor sadomasochisten.*

# GAMES IN 2013




## TRENDS, HYPES EN HARDE UITSPRAKEN

**Wat sterft er uit, wat wordt groots en waar moeten we niet te veel van verwachten in 2013? Waarom wachten tot het gebeurt, als Power Unlimited het je nu al kan vertellen? Inderdaad, daar is geen reden voor te bedenken, dus lees rap verder, baklap!**


Dead Island: Riptide kan alleen maar meevallen.

### HYPEGAMES: VERWACHTEN WE TE VEEL?

Hypes. Wij gamejournalisten zijn er experts in. Hoe vaak werd een game net voor en na release niet overladen met lof, maar een tijdje later toch weer de grond ingeboord met opmerkingen als 'hmmm, dit en dat had beter gekund' of 'het wordt toch wel snel repetitief'. De wens is vaak de vader van de gedachte, ongezonde hype het gevolg.
Ook aankomend jaar staan er weer heel wat spellen op stapel die nu al als potentiële GotY worden getipt. Slachtoffers van hype zijn dus onvermijdelijk. De nieuwe Call of Duty bijvoorbeeld. In 2013 is het weer de beurt aan Infinity Ward. Na het spectaculaire en vernieuwende Black Ops II heeft de ontwikkelaar een Mount Everest te beklimmen. Komen ze aanzetten met Modern Warfare 4? Dan hoop ik voor IW dat er OP Z'N MINST een originele setting, open einden, RTS-gameplay, een nieuwe engine en misschien ook wel een CGI-filmpje van een trio met Kim Kardashian, Bar Refaeli en Katy Perry inzit. Hoe kunnen ze anders Black Ops II overtreffen?
Voor Grand Theft Auto V heb ik dan weer helemaal geen vrees. Noem mij één GTA-titel die zijn beloftes niet heeft waargemaakt. Precies. Rockstar is de koning van de hype, maar ook games als Battlefield 4, BioShock: Infinite en SimCity zijn zekerheidjes. Deze series hebben een solide basis en belangrijker nog: voor de ontwikkeling wordt de tijd genomen.
Splinter Cell: Blacklist, Dead Space 3 en Gears of War: Judgment daarentegen hebben wat mij betreft de schijn tegen. En Tomb Raider? Tja, Lara's kontje oogt strakker dan ooit, maar wordt dit niet een soort interactieve film? Een gevalletje stijl over gameplay?
Dan heb ik gek genoeg meer vertrouwen in een titel als Dead Island: Riptide. De verwachtingen zijn dermate laag, dat het alleen maar kan meevallen. Zou zulks in een ideale wereld dus ook eigenlijk niet gewoon altijd de norm moeten zijn?


Speciaal voor de liefhebbers: Bar Refaeli.



### HET RACEGENRE IS OP

2012 was voor de echte racefans geen geweldig jaar. Met Forza Horizon, Need for Speed Most Wanted en F1 2012 had je het wel zo'n beetje gehad. En sorry dat we het moeten zeggen, maar 2013 wordt niet veel beter. Hoe kan het dat een genre dat ooit de charts domineerde, zo in elkaar is gedonderd?
Het antwoord is even simpel als verbijsterend: het racegenre is op. Er valt niks meer te verzinnen om de aankoop van een nieuwe game te verantwoorden. Racen is auto's, een baan en gas geven, meer kan je er niet van maken. En dat hebben de developers allemaal al optimaal in beeld, aantallen en gameplay verwerkt.
Ga er daarom maar vanuit dat tot de komst van de next-gens er weinig tot niks gaat veranderen aan het genre. Pas als men nog mooiere graphics kan produceren en dus de wagens en banen en met name de omgevingseffecten en het schademodel kan verfijnen, zul je een opleving zien met de nieuwe Forza en Gran Turismo.

#### TOP 3 GAMES 2013

**1. GTA V**
*Ik ben een gamer en ik heb een pols. Dus ja...*
**2. DRAGON AGE 3**
*Ondanks de teleurstelling van deel 2 (die wat later indaalde) heb ik goede hoop!*
**3. DESTINY**
*Bungie's nieuwe project komt misschien helemaal nog niet dit jaar, maar ik hoop het wel...*

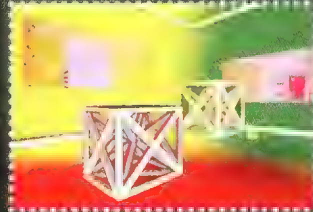

Exclusief voor PC: The Elder Scrolls: Online.



## TOP 3 INDIEGAMES VOOR 2013

**1. THE WITNESS**
Jonathan Blow - de man die eerder met Braid een van de beste indiegames ooit maakte - stuurt je dit keer naar een 3D-eiland vol wonderlijke gebouwen en puzzels.



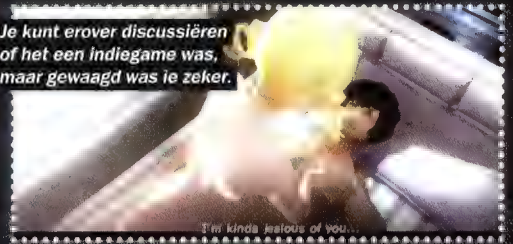


**2. ANTICHAMBER**
De wetten van zwaartekracht en videogames worden nét als je ze denkt te doorgronden weer omgedraaid in dit mindfuckfestijn.

**3. CASTLE STORY**
Zet je mannetjes aan het werk om grondstoffen te delven, kastelen te bouwen en andere kastelen te veroveren.




Een van de weinige lekkere racegames in 2012 was Need for Speed : Most Wanted.



Je kunt erover discussiëren of het een indiegame was, maar gewaagd was ie zeker.

BurnOut kan dan weer even excelleren met de wreedste crashes ooit en de nieuwe DiRT laat modder zien zoals je modder nog nooit gezien hebt. En daarna, na die opleving, wordt het weer rustig. Want het racegenre is op.

## INDIEGAMES VOOR IEDEREEN!

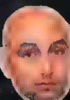
De tijd dat indiegames enkel gewaardeerd werden door vage artistieke figuren die in het weekend een gek hoedje opzetten en op chiptunemuziek dansen, ligt voorgoed achter ons. Tegenwoordig moet je als hardcore gamer eigenlijk ook wel een beetje van indiegames houden, om mee te kunnen praten.

En dus ging het in 2012 in de PU niet alleen over de grote commerciële spellen van EA, Ubisoft en Nintendo, maar ook over Fez, Spelunky, Journey, Catherine, Papo & Yo en The Unfinished Swan, en laten we Minecraft niet vergeten.

Zoals bovenstaande titels aantonen, kunnen indiegames meer zijn dan 'een lekker gek idee verpakt in de pixelart die het buurmeisje leverde'. Met relatief kleine budgetten kunnen groepjes van twee tot tien mensen tegenwoordig mooie, grote, volwaardig ogende dingen maken. Niet zo groot en flitsend als de miljoenenproducties van AAA-studio's, maar juist interessant door hun nadruk op vernieuwende ideeën waar de miljoenenproducties veiligheidshalve aan voorbij gaan.

Ondertussen vertrekken steeds vaker bekende gezichten bij grote studio's om de indieweg te volgen, waardoor het onderscheid tussen indiegames en andere games steeds minder relevant wordt.

Misschien dat we het in 2013 vooral over gewaagde en veilige games gaan hebben.



## TOPJAAR VOOR PC-GAMES

In afwachting van de next-gen consoles, die niet eerder op de markt zullen verschijnen dan eind 2013, zal de PC dit jaar aan importantie winnen.

Het grafische verschil met games op de huidige spelcomputers en PC wordt alleen nog maar groter, zoals bijvoorbeeld in titels als het aankomende Crysis 3, Metro: Last Light en naar verluidt Battlefield 4. Met name die laatste zal weer gebruik kunnen maken van de allernieuwste technieken, terwijl op console de koek wel een beetje op is qua grafische toeters en bellen.

Het is dan ook opvallend en tegelijkertijd een beetje verneukeratief dat in het geval van multiplatformgames steeds vaker de PC-versie wordt getoond op events en presstours. Met andere woorden: op consoles ga je in het geval van multiplatformtitels steeds meer het gevoel krijgen een gedowngrade versie te spelen van een game die mooier en beter had kunnen zijn.

Daarnaast komen er in 2013 een hele trits PC-only games uit om je vingertjes bij af te likken zoals Rome II: Total War, StarCraft II: Heart of the Swarm, SimCity, The Elder Scrolls: Online en Company of Heroes 2. Het wordt in meerdere opzichten dus een topjaar voor de PC.



## TOP 3 GAMES 2013

***1. WATCHDOGS***
*De nieuwe IP van Ubisoft oogt gelikt, retespannend en prikkelt de fantasie. Wat gaat deze cyber-thriller ons brengen?*

***2. TOMB RAIDER***
*Lara Croft gaat 2013 opschudden. De beste reboot van dit jaar.*

***3. THE LAST OF US***
*Naughty Dogs nieuwe avontuur wordt grimmiger, harder en emotioneler dan ooit.*


Crysis 3 zal het grafische verschil tussen PC en console alleen nog maar benadrukken.

# THE WALKING DEAD

## EPISODE 1 - 5

REVIEW

PC | MAC | PS3 | XBOX 360 | iOS

**Wouter hoopt dat hij het soort mens is dat zich ten tijde van een zombie-apocalyps heel nobel over een bejaard, hulpeloos vrouwtje ontfermt. Grotere kans echter dat hij het oude besje middenin een groep ondoden schopt om z'n eigen hachje te redden. De waarheid over zijn inborst ligt in The Walking Dead...**

SLOSH! Een hoofd wordt netjes tot neushoogte in twee helften gekliefd, de hersenen glijden er uit als pudding uit een kantelende kom. SCHLINGGG! Een katana schuift langzaam de achterkant van een schedel in, om er aan de voorkant via de mond bebloed en bebreind weer uit te komen. Hartstikke prachtig natuurlijk, maar het is niet meer dan bijzaak. De allerbeste zombiefilms gaan namelijk niet over het permanent uitschakelen van wandelende lijken, maar over mensen. Over de ware aard van het menselijke wezen. Over hoe de ene persoon jankend in een hoekje gaat zitten als de wereld om hem of haar heen verandert in een hellegat vol moord en bedrog, terwijl de ander zich tot de laatste snik blijft verzetten tegen de naderende dood en de onrechtvaardigheid van anderen.
Sinds 2003 zijn deze verhalen over de menselijke psyche in een geïnfecteerde wereld ook in comic-vorm te bewonderen, iets dat in 2010 zelfs overgeheveld werd naar de Amerikaanse tv. Ondanks dat zombiefilmmeester George A. Romero duidelijk op z'n retour was, waren de glorietijden van The Living Dead verre van voorbij!

### Verhaalgames

De woorden in de naam Telltale Games en de volgorde ervan zeggen heel veel over de ontwikkelaar. Ze staan bekend om het maken van episodische 'graphic adventures' waarin gameplay minimaal is en het verhaal centraal staat. Eigenlijk lijken ze heel veel op die developer met een gelijkluidende naam: Traveller's Tales; zij toveren eveneens bekende franchises om tot games met een set vaste regels. Maar in plaats van Star Wars, Harry Potter en The Lord of the Rings heeft Telltale zich universums als die van Jurassic Park, Back to the Future, CSI en Monkey Island eigengemaakt.
En in plaats van lichte puzzelgameplay met LEGO-blokjes, zal je in de episodische adventures van die ándere TT vooral QTE's in yo' face gedrukt krijgen en keuzes maken in dialoogvensters. Hoewel dat misschien even boeiend klinkt als campingbingo met honderd klonen van premier Rutten, zijn het juist die keuzes die van The Walking Dead misschien wel de meest emotioneel geladen game ooit maakt...




### Tinten grijs

Die keuzes maak je voor Lee, een voor moord veroordeelde, donkere man, die overigens verre van een gangsta is, om maar even een cap in de ass van alle vooroordelen te busten. Want hoewel hij een moordenaar is (een 'skill' die overigens goed van pas komt tijdens een zombie-apocalyps), laat Lee meer dan eens zijn gevoelige kant zien door vaak de rol van bemiddelaar op zich te nemen en een tedere band op

**"Misschien wel de meest emotioneel geladen game ooit."**




Schuttingtaal.



## GAME VS TV

**The Walking Dead: Episode 1 - *A New Day*** is vergelijkbaar met...
The Walking Dead s02e01: Je weet ongeveer wat je kunt verwachten, maar het is toch nieuw, spannend en het begin van something good! (En dat is in het geval van de game meer zo dan van de serie.)

**The Walking Dead: Episode 2 - *Starved for Help*** is vergelijkbaar met...
The Walking Dead s03e01: Het is winter, de situatie lijkt hopeloos en er hangt een troosteloos sfeertje over deze episode. Niemand heeft dan ook gezegd dat een zombie-apocalyps een pretje zou zijn.

**The Walking Dead: Episode 3 - *Long Road Ahead*** is vergelijkbaar met...
The Walking Dead s03e08: De woorden 'DAFUQ!?' en 'OMG!' beschrijven deze episode vol schokkende verrassingen het best. Zal het ooit nog goed komen met deze wereld!?

**The Walking Dead: Episode 4 - *Around Every Corner*** is vergelijkbaar met...
The Walking Dead s02e04: Zijn de ideeën nu al op? De basisschool waarin een groot gedeelte van deze ep zich afspeelt, voelt even saai aan als die eeuwige boerderij uit de serie.

**The Walking Dead: Episode 5 - *No Time Left*** is vergelijkbaar met...
The Walking Dead s03e04: Toe maar, je hoeft je niet te schamen; die doos Kleenex ligt er niet voor niets.




te bouwen met het achtjarige schatje Clementine.
Hoewel, dat hangt ook grotendeels af van hoe je reageert in bepaalde situaties. Je kan namelijk prima de fucking aarshool uithangen en alle mensen die je ontmoet tegen je in het harnas jagen, waardoor je wel eens helemaal als een lonesome cowboy kunt eindigen tegen het slot van episode 4.
Niet dat ík iedereen van mezelf vervreemdde, maar aan het einde van elke episode krijg je een overzicht van de keuzes die jij gemaakt hebt ten opzichte van wat de rest van de wereld heeft gedaan, weergegeven in percentages. Fascinerende uitslagen, elke keer weer, niet alleen om te zien hoe jouw morele kompas (want geloof me, dit zijn geen Mass Effect-achtige als-het-niet-good-is-dan-is-het-evil-keuzes, maar ware dilemma's waarvan je nooit écht zult weten of je gedaan hebt wat een goed of slecht mens zou doen) zich staande houdt ten opzichte van de rest van de aarde, maar ook omdat je dan samenvattend kunt zien wat Lee en jij weer allemaal hebben moeten doorstaan. Want dat is shit die je Badr Hari nog niet eens zou toewensen...

### Gamotie

De band die Lee vormt met Clementine, de plotselinge sterfgevallen van prima lui, de mensen die uiteindelijk totaal niet bleken te zijn wie je dacht dat ze waren, de soms grappige, soms ontroerende maar altijd geloofwaardige dialogen, het altijd boeiende verloop van het verhaal, de extreem spannende situaties, het hartvermorzelende einde: The Walking Dead moet het, net zo als de gelijknamige serie en comic, vooral van z'n bizar goede schrijfwerk hebben.
De gameplay is minimaal, ondanks een paar segmenten waarin je daadwerkelijk zombies voor hun verrotte bakkussen moet schieten; maar


*Vallen zombies eigenlijk onder het verbod op ritueel slachten?*

mocht je net zo van films en series houden als ik, dan boeit je dat evenveel als Beatrix' Kersttoespraak.
Dit is namelijk een game met een morele complexiteit en een emotionele impact die ÉCHT kan wedijveren met de gelijknamige comic en serie. En oh ja, je mag ook nog menig zombieschedel kapot stampen! Huhu, cool...


*Er zijn al moeders in de VS, die elke ochtend een gun in het broodtrommeltje van hun kind stoppen. Om het een beetje te verhullen hebben ze 't dan over een 'pistoletje'...*

SCORE **88**

Qua gameplay vergelijkbaar met Mass Effect 3 plus Resident Evil 6 alleen dan zonder schieten, maar even fantastisch geschreven als de beste tv-series van het moment. Het zal je bij je strot grijpen, ontroeren, choqueren en uiteindelijk je ingewanden opvreten.

WOUTER



Twee uur per episode, hoewel je nog een ronde zou kunnen doen om andere keuzes te maken.

10 UREN



**BASICS**
(GRAPHIC) ADVENTURE
TELLTALE GAMES / SKYBOUND ENTERTAINMENT
1 SPELER
OUT NOW

iOS ANDROID REVIEW




# GTA VICE CITY

## 10TH ANNIVERSARY EDITION

**GTA: Vice City is tien jaar geworden en dat wordt gevierd met de iOS en Android-versies van deze beruchte game. De vraag: is Vice na een decennium nog steeds nice? Jan kroop in de huid van Tommy Vercetti om het voor je uit te zoeken.**

"Mijn naam is Tommy Vercetti en tien jaar geleden maakte ik de straten van Vice City onveilig. Na mijn ietwat gezichtsloze voorganger liet ik zien hoe je persoonlijkheid, georganiseerde misdaad en anarchie tot een meesterwerk kon smeden. Ik was de eindbaas, de pimp der pimps en regeerde over de straten.

En nu ben ik weer terug, een heel klein beetje scherper en voller van kleur. Met name op de iPad zit ik lekker strak in mijn vel. Vice City zelf oogt wel een stukje leger dan toen, en ook erg vierkant. Wat tien jaar geleden een vette jaren tachtig revival was, ziet er nu een tikje gedateerd uit. Maar hé, nostalgie is ook wat waard.

### Same old

Verwacht niet veel veranderingen. Wat zeg ik? Verwacht GEEN veranderingen. Inhoudelijk dan hè? Dit is een regelrechte kopie van mijn fantastische avontuur van tien jaar geleden en als dat niet genoeg voor je is, dan heb je dikke pech.

Kijk naar me? Zie je hoe ik de straten own? Dat is toch genoeg?

Natuurlijk ben ik niet alleen. Ik bevind me opnieuw in goed gezelschap... of beter gezegd fucked up gezelschap. Met types als Ken Rosenberg en Lance Vance leveren de tussenfilmpjes altijd vuurwerk op. En geloof me, onze gesprekken onderling én mijn levensverhaal hebben na al die jaren nog niets aan kracht ingeboet.


*Verrek, ze parkeren hier net als mijn vrouw!*

> **"Een beest van een game met een belabberde besturing."**

Wie heeft er een fucking Tony Montana in fucking Scarface nodig, als je mijn levensloop kunt naspelen? Precies, dat zeg ik.

Bovendien worden mijn ritjes van A naar B in en op een slordige honderd(!) beschikbare voertuigen begeleid door een trits aan eighties klassiekers. Heerlijk meebrullen met al die bekende songs. Dat verveelt nooit.

### Frustratie

Okay, ik mag dan een crimineel zijn, maar ik ben wel een eerlijke crimineel. Dus er moet me iets van het hart. Het heeft er alle schijn van dat ik de afgelopen tien jaar een ernstige evenwichtsstoornis heb opgelopen, want ik ren af en toe als een kip zonder kop over het scherm.

Auto's besturen was tien jaar geleden al clunky en dat is nu nog steeds zo, maar goed, daar kan ik nog wel mee leven.

Het is vooral de combat, man. Alsof ik in een of andere midlife crisis ben beland. Ik heb inmiddels wel een verbeterde auto-aim meegekregen zodat ik bendeleden en coppers een tikkie makkelijker door hun hoofd kan knallen, maar het is nog steeds verre van ideaal.

En ook als ik kies voor een andere aanpak (lees: aanpasbare knoppen en tap-control) blijft het worstelen. Het zorgt voor veel frustratie en dat kan toch niet de bedoeling zijn?

Misschien had ik gewoon met pensioen moeten gaan. Maar ja, het bloed kruipt waar het niet gaan kan..."







*Hij zit er net zo bij als al die gassies met een VW Golf. Die komen ook nauwelijks boven het stuur uit...*

**SCORE 68**

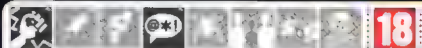
GTA: Vice City is, net als GTA III, niet gemaakt voor touchscreen controls. Het resultaat is opnieuw een beest van een game met een belabberde besturing. Jammer.

JAN



Deze game was al een biggie, maar je zal er nu nog langer over doen, aangezien je veel vaker afgaat door de klunzige controls.

35+ UREN




**BASICS**

SANDBOX
ROCKSTAR
1 SPELER
OUT NOW

# TOP TIEN GEFAALDE CONSOLES

**Nu de Vita al bijna dertig keer is verkocht, de Wii U zijn moeilijke maanden gaat beleven en geruchten over de next-gens steevast worden begeleid door doemscenario's voor de industrie, leek het ons leuk om eens te kijken wat er allemaal mis kan gaan met zo'n mooie nieuwe console.**

## 1 VIRTUAL BOY (1995 - 1996)

Dat niet elke scheet van Nintendo in goud verandert, weten we sinds de Virtual Boy. Zelfs de welwillendste Nintendo-fans hadden na een kwartier achter dit plastic monster hoofdpijn, nekkramp en kotsneigingen van de neppe mix van 2D- en 3D-graphics in maar liefst twee kleuren (zwart en rood).

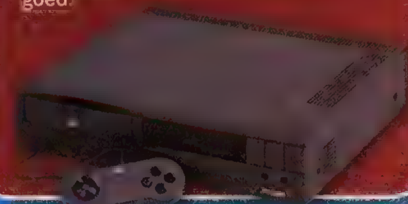
**Doodsoorzaak:** Nog nooit kwamen zoveel idiote beslissingen samen in één apparaat.



## 2 CD-I (1991 - 1998)

Dit schizofrene apparaat werd in de markt gezet als speler van interactieve encyclopedieën, educatieve kindertroep, muziek, films, en, o ja, games. Kutgames, welteverstaan.

**Doodsoorzaak:** Het dure apparaat deed van alles wat, maar niets erg goed.



## 3 3DO (1993 - 1996)

Eigenlijk was de 3DO zijn tijd vooruit. Het was de eerste console met cd's, dolby surround, een focus op 3D-graphics en de wens een multifunctioneel entertainmentstation te zijn. Alleen... een gamesysteem heeft ook een constante stroom goede games nodig. En een fijne controller.

**Doodsoorzaak:** Te hoge prijs, te weinig games, brakke controller.



## 4 PIPPIN (1995 - 1997)

Een console van Apple. Klinkt als een droom, maar het bleek een nachtmerrie. Meer precies: een verouderd type Mac met een gekke controller en een totaalaanbod van achttien games, waarvan sommige geen games waren maar een soort apps om sushi mee te maken.

**Doodsoorzaak:** Niemand zat te wachten op een slappe computer zonder games.



## 5 ATARI JAGUAR (1994 - 1995)

Rond 1980 was Atari nog heer en meester op de consolemarkt. Die positie probeerden ze begin jaren negentig weer op te eisen met de geavanceerde, wellicht iets te complexe Jaguar, die een stuk minder presteerde dan de cijfertjes in de tergende reclamefilmpjes beweerden.

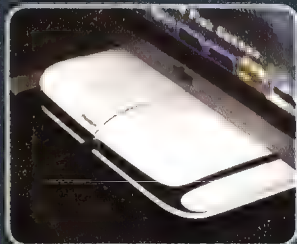
**Doodsoorzaak:** Third-parties zagen er geen heil in; van de tachtig titels die voor het apparaat verschenen, is de helft door Atari zelf gemaakt.



## 6 PHANTOM (GEABORTEERD IN 2007)

Het klonk zo mooi: een console om gedownloade PC-games mee op tv te spelen, waardoor er meteen al een aanbod van honderden moderne titels voorhanden zou zijn. Op de E3 van 2004 stond een werkend prototype. Maar in 2007 was de Phantom nog steeds niet gelanceerd. En het geld op.

**Doodsoorzaak:** Gebrek aan financiën bij ontwikkelaar Phantom Entertainment, die uiteindelijk met een verliespost van ruim 60 miljoen dollar bleef zitten.



## 7 N-GAGE (2003 - 2007)

Een mix van een telefoon, een handheld en een muziekspeler. Idee: briljant. Uitvoering: niet al te best. En dat is een understatement.

**Doodsoorzaak:** Wanneer je het ding gebruikt om te bellen, lijkt het of je een mutant bent die aan één kant van zijn gezicht een enorm flapoor heeft. Als je een game wil verwisselen, moet je de batterij uit het apparaat pulken. Moeten we doorgaan?




## 8 NEO-GEO POCKET COLOR (1999 - 2001)

Een erg fijne handheld met een 16-bit processor, horizontale handligging en kleurenscherm, in de tijd dat Nintendo de handheldmarkt nog domineerde met de 8-bit, zwart-wit, verticaal draagbare Game Boy.

**Doodsoorzaak:** De Westerse release van de Neo-Geo Pocket Color viel ongeveer samen met de Westerse release van Pokémon voor de Game Boy. En tegen de kracht van Pikachu is niets opgewassen.



## 9 DREAMCAST (1998 - 2002)



De beste console die ooit gefaald heeft. Eigenlijk had het ding alles mee: goede hardware, fijne controller en geweldige games, waaronder exclusives als Crazy Taxi, Shenmue en Jet Set Radio.

**Doodsoorzaak:** De release van de alesverpletterende PS2 en te weinig geld in de kas van Sega om het tij nog een beetje te kunnen keren.

## 10 GIZMONDO (2005 - 2006)

Een GBA-achtige handheld met veel toeters en bellen, zoals een camera, SMS, Bluetooth en GPS. Helaas ontbrak het aan games, waar dat kleine schermpje eigenlijk toch al niet zo geschikt voor was.

**Doodsoorzaak:** Je moet meer meenemen dan wat overbodige functies en een hoge prijs om de Nintendo DS en PSP af te troeven.



# BALDUR'S GATE ENHANCED EDITION



**Als Wouter zichzelf zou omvormen tot z'n Enhanced Edition, dan verwacht het publiek een (nog) knappere en gespierdere knakker waar dezelfde kwaliteit teksten uit komt rollen – laten we wel realistisch blijven. Maar Baldur's Gate denkt er anders over...**

2012 mag dan dankzij de Maya's en bepaalde rampenfilms redelijk futuristisch klinken, zelfs nu het al voorbij is, maar voor mij was het voornamelijk een retrojaar. Bijna mijn hele Top 5 van favoriete games OOIT kreeg namelijk een mod (het complete Morrowind werd even in Skyrim gepropt), een re-make (XCOM, hallefuckingluja) of een heruitgave (Jet Set Radio, die wel wat extra liefde had mogen krijgen). Even leek het zelfs alsof er nog een HD-editie van Shenmue zou komen, hetgeen, samen met de Enhanced Edition van Baldur's Gate, mijn Grote Vijf compleet had gemaakt. Maar nee, deze Complete Retro Overload bleef me bespaard en maar goed ook, want een man kan maar een bepaalde hoeveelheid nostalgie in een jaar aan, zonder zichzelf te vernederen met een droevige snik... Want emotie is niet cool.



De allereerste McDonald's had al een McWalk.




**weetje • weetje**

*Hoewel de graphics van BG verouderd zijn (Double DUH!!), houden het geluid, de muziek en de dialogen tot op de dag van vandaag verdomd goed stand. Soms zelfs beter dan die van moderne opvolgers Mass Effect en Dragon Age.*

## Baldur's bitch

Baldur's Gate heeft van mij een hardcore gamer gemaakt. Het was 2001 en ik bevond mij samen met mijn familie in Melbourne, Australië, toen ik deze baanbrekende RPG ontdekte. Ondanks dat Australië een land is dat best wat aandacht verdient, werd ik volledig opgeslokt door het fabuleuze avontuur in Faerûn.
Terwijl ik hartstochtelijk aan het gamen was, overleed mijn oma, waardoor mijn moeder in drie dagen tijd op en neer naar Nederland moest voor de begrafenis (even voor de duidelijkheid: het is 24 uur vliegen naar het land Down Under), maar de enige reactie die hierop uit mijn gehypnotiseerde aars kwam, was: 'Okay, doei!' Ik was een verslaafde schil van een jongetje, zombie-achtig hersenloos en met maar één doel voor ogen: elke pixel van de Sword Coast ontdekken.

## Wat is in een naam?

Een dik decennium later en de Enhanced Edition heeft me wat losser bij de kladden. Het enorme verhaal, de ongelooflijke keuzevrijheid en de tactische gameplay (vergelijkbaar met Dragon Age maar genadelozer en vrijer) blijven nog steeds fier overeind staan, maar eigenlijk slaat dat hele 'Enhanced' op slappe butcheeks. Want hoewel BG nagenoeg perfect was voor z'n tijd, was er heus nog wel ruimte over om bijvoorbeeld de interface te moderniseren, de graphics aan te scherpen, de ouderwetse D&D-regels begrijpelijk te maken voor mensen die geen veertigjarige nerds zijn, of kleine onnauwkeurigheden in de gameplay aan te pakken.

> **"Het is je knaken meer dan waard."**

Niets van dat alles heeft Overhaul met z'n bijdehante naam gedaan, maar je krijgt er (in ieder geval op de iPad) wel gratis crashes en een juist minder soepele besturing voor terug! De drie extra characters in het hoofdverhaal en een extra arena-achtige mode genaamd The Black Pits... maken die deze Baldur's Gate dan 'Enhanced'? Dat lijkt me niet. Noem deze RPG echter 'Baldur's Gate: Old Game, Still Epic' en het is je knaken meer dan waard!




**SCORE 86**

Voor negen euro heb je de beste RPG én de beste iPad-titel ooit draagbaar en wel, mits je klassiekers op waarde kunt schatten en je een beetje geduld hebt met die vervelende voelbesturing.

WOUTER



Baldur's Gate plus extra quests, The Black Pits en de add-on Tales of the Sword Coast: net zo lang tot het glas van je touchscreen versleten is.

200 UREN

12

**BASICS**

RPG
OVERHAUL GAMES
1 SPELER
OUT NOW

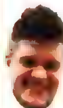
# PU'S DIKKE DLC UPDATE

**DLC is een prachtig concept: met een paar duiten geef je je favoriete games een wormvormig aanhangsel of een andere appendix. Maar dit kan heel goed een pakketje prut zijn! Jan, Wouter en Graddus bekeken de meest recente downloadable aanvulsets en scheidden de toppers van de floppers.**



## THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM - DRAGONBORN





Mijn kennismaking met Dragonborn was op z'n zachtst gezegd teleurstellend. Begrijp me niet verkeerd; dat had niets met dit dikke downloadable drakenpakketje zelf te maken. Nee, ik was vergeten dat ik sinds het uitspelen van Skyrim een nieuwe Xbox had gekocht. Mijn 120-urige savegame, level 55 Kahjiit en dus feitelijk mijn hele hebben en houden in Tamriels noordelijkste provincie, was weg. Foetsie. Naar de Daedra.

Poeh, dat was effe slikken. Dragonborn downloaden was dan ook alsof ik een maagd van een borstvergroting voorzag. Een nog onbeschreven blad, maar nu al gezegend met een forse uitbreiding.

Het opnieuw opstarten had echter ook voordelen. Ik leerde de wereld spelenderwijs opnieuw kennen en kon zo een mooie vergelijking trekken met Solstheim, het eiland waarop Dragonborn zich afspeelt.

Uiteraard koos ik ook dit keer weer voor een Kahjiit. Ik voel nu eenmaal een sterke band met die katachtige beesten. Net als ikzelf, zijn ze bijzonder intelligent, atletisch en charmant (vergeet lui, onhygiënisch en arrogant niet - Ed).

### ZWARTE LIJST

Het verhaal start op het moment dat ik een paar Scientology-achtige occultisten tegen het lijf loop. Ze vliegen me naar de keel, maar ik maak ze mijn bitch. In hun broekzak vind ik een briefje. Het blijkt dat een of andere gek genaamd Miraak me op zijn zwarte lijst heeft staan. Waarom? Geen idee. Volgens de geruchten heeft hij gewoon een hekel aan Dragonborn.

Okay, dat wordt dus een bootreisje richting Solstheim! Bij aankomst valt direct op hoe gehavend het landschap eruitziet. Geen wonder: het eiland ligt letterlijk onder de rook - en bijbehorende as - van een vulkaan. De gehypnotiseerde bewoners bouwen tempels ter ere van Miraak. Creepy stuff.

Solstheim is behoorlijk groot, een dikke vijftien procent van Skyrim zelf. Omdat het tot de provincie Morrowind behoort, schieten de kenmerkende enorme paddenstoelen en andere rare organismen er overal uit de grond. Elder Scrolls-fans kunnen hun hart ophalen. En vergis ik me nou, of hoor ik daar muziek uit Morrowind? Een nostalgisch traantje biggelt over mijn wangen.

### DUBBELE GETALLEN

Tijdens mijn zoektocht naar de enigmatische Miraak, raak ik langzamerhand verslingerd aan Solstheim. Naast het hoofdverhaal, is er een shitload aan sidequests beschikbaar. Mijn uren speeltijd liepen in ieder geval dik in de dubbele cijfers. Dat kwam ook wel omdat Dragonborn behoorlijk pittig was voor mijn underleveled Kahjiit. Meer dan eens vond ik mijn Waterloo; in het begin waren zelfs de allesbehalve imponerende Ash Spawns mij de baas.

Gelukkig biedt Dragonborn precies wat je van DLC voor een game als Skyrim verwacht. Het verhaal heeft epische trekjes, er is een shitload aan nieuwe content en het belangrijkste: het voelt fris. Alleen jammer dat het besturen van de draken niet echt vloeiend werkt.

PRIJS: € 20,- / 1600 MS POINTS
XBOX 360 / PS3 / PC




### EN DE PS3 DAN?!

De manier waarop Bethesda de PlayStation 3 behandelt, is stuitend. Skyrim's eerste twee DLC's zijn maanden na dato nog altijd niet op Sony's console gesignaleerd en ook Dragonborn is een onbedoelde timed-exclusive voor de 360. 'Nog even geduld', aldus Bethesda. Niet cool, gasten. Niet cool.



### WAARDIGE EXPANSION



Dragonborn is de derde DLC die eindelijk als een waardige expansion voelt, na de toch ietwat teleurstellende DLC 's Dawnguard en Hearthfire.
Het eiland levert allerlei leuke queesten op en ik kreeg hetzelfde gevoel als toen Shivering Isles beschikbaar kwam voor Oblivion.
Alleen jammer dat het vliegen op Draken niet zo spectaculair is als gehoopt.

### DIKKE ADD-ON



Hoewel Bethesda een van de pioniers op het gebied van DLC is, wisselt de kwaliteit ervan even heftig als het humeur van een bipolaire, zwangere vrouw op een dieet van oestrogeenkoekjes.
Fallout 3 was daar het grootste slachtoffer van, dus ben ik blij dat Skyrim nu in ieder geval één dikke add-on heeft.





# ASSASSIN'S CREED III: HIDDEN SECRETS



Verwarring all over the place als het gaat om de DLC van Assassin's Creed III. Aangezien er tig verschillende edities zijn, zowel voor PS3, PC als Xbox 360, en iedere versie weer andere exclusieve DLC heeft, zien velen door de bomen het bos niet meer.
Als je bovendien de Seasons Pass van AC III al in je bezit hebt, krijg je deze DLC automatisch.
Heb je die niet en ben je toe aan meer Connor-gameplay? Dan kun je overwegen Hidden Secrets binnen te hengelen, al vind ik de content een tikje mager.
Je krijgt drie extra Naval Battles die nagenoeg hetzelfde zijn, geen verhalende elementen kennen en niets toevoegen aan je schip. De meeste van jullie zullen Connors Aquilla al helemaal geupgrade hebben, en in de originele game zitten al meer dan genoeg Naval battles.
Er is nog een extra missie, The Lost Mayan Ruins, een fraaie en zeker niet onaardige klim- en klautermissie waarin je op zoek gaat naar de verloren schat van Captain Kidd. Dit blijkt uiteindelijk een speciaal zwaard te zijn, waarmee je heerlijk bruut Red Coats aan stukken mag hakken.
Tevens krijg je twee nieuwe outfits en twee nieuwe multiplayer skins.
Al met al een pakketje dat een nipte voldoende krijgt, maar als je niks met de Naval gameplay uit het origineel had, kun je sowieso beter wachten op de veel dikker belegde, verhalende singleplayer The Tyranny of King George DLC die zich binnenkort aandient.






PRIJS: € 4,99 / 400 MS POINTS
XBOX 360 / PS3 / PC

# MASS EFFECT 3: OMEGA



Aria T'Loak, beter bekend als de charismatische, bad-to-the-bone Pirate Queen en voormalig heerseres van Omega, is volgens veel Mass Effect-fans een van de meest sexy wezens in de Melkweg, maar voor mij even aantrekkelijk als een onderbroek met een remspoor erin. Dat belooft dus weinig goeds. Deze DLC draait immers volledig om T'Loaks persoontje en in het bijzonder haar missie om Omega terug te veroveren uit handen van Cerberus-generaal Oleg Petrovsky.
Mass Effect 3: Omega kost vijftien euro, en dan mag je vuurwerk verwachten. Helaas is het in de verste verte niet genoeg. De DLC is kort (een uurtje of drie), wel krachtig maar biedt veel te veel hersenloos geknal.
Aangezien Commander Shepard van Aria geen teamgenoten mag meenemen op de missie, vecht de blauwe bitch zelf aan je zijde. Ook haar Turian-vriendinnetje Nyreen doet mee.
Qua nieuwe content is de DLC mager: twee extra vijanden, twee nieuwe squadmates, twee verse wapens ennuh... that's it!
Het verhaal is flinterdun ('I'm back, you fuckers. Omega is mine!') en kent vrijwel geen raakvlakken met dat van de originele game.
Eenmaal klaar, beklijft vooral het gevoel van een aan-de-haren-erbij-getrokken, verplicht en bovenal nietszeggend nummertje. Misschien komt het omdat ik meer Paragon dan Renegade ben, maar van dit prijzige triootje tussen Shepard, Nyreen en de Piratenkoningin werd ik niet echt opgewonden. Dan vis ik liever een compleet nieuwe RPG uit de budgetbak.








PRIJS: € 15,- / 1200 MS POINTS
XBOX 360 / PS3 / PC

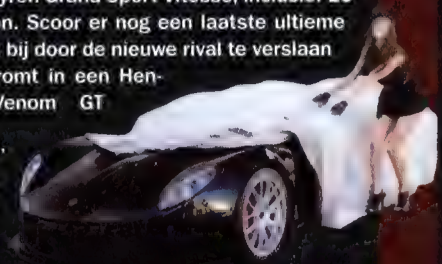
## HITMAN: ABSOLUTION

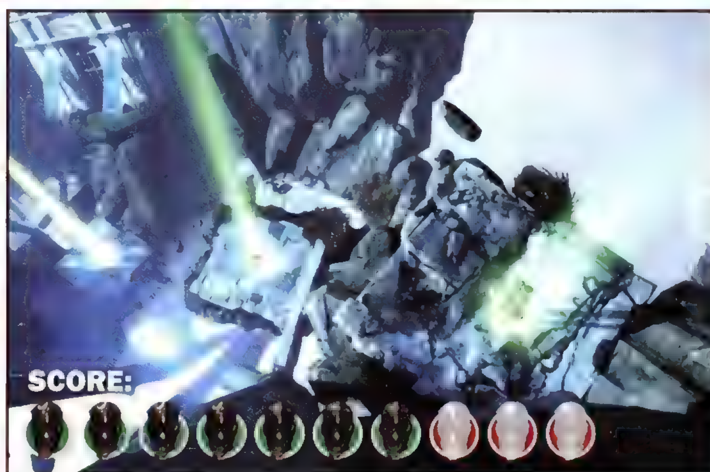
Door de briljante Contracts Mode van Hitman: Absolution is de noodzaak voor singleplayer DLC een stuk minder.
Wil je toch meer pakjes en wapens? Dan kan dat met de Suit & Gun DLC. Hiermee scoor je onder andere een hip, hightech Adam Jensen kostuumpje - inderdaad uit Deus Ex -, maar je kunt ook als een ware Al Capone met een gleufhoed en een Bronson M 1928 SMG huishouden.



## NFS: MOST WANTED – THE ULTIMATE SPEED PACK

Pimp Most Wanted met de Pagani Zonda R, McLaren F1LM, Lamborghini Aventador J en de Bugatti Veyron Grand Sport Vitesse, inclusief 25 uitdagingen. Scoor er nog een laatste ultieme scheurbak bij door de nieuwe rival te verslaan die rondgromt in een Hennessey Venom GT Spyder.
Fuckin' veel auto voor een tientje...






# DISHONORED
## DUNWALL CITY TRIALS

Alles wat met Dishonored te maken heeft, kan bij mij per definitie rekenen op een dansje op de keukentafel, al zeg ik er meteen bij dat deze DLC meer een verzameling minigames is dan de gehoopte aanvullende singleplayer missies (die komen nog wel, volgens mijn Glazen Bol).
Dunwall City Trials omvat tien challenge maps die je gevechtstechnieken, stealth en mobiliteit op de proef stellen. Sommige trials zijn behoorlijk pittig en vallen in de categorie 'trial & error'.
Bovendien zorgen nieuwe achievements/trophies alsook een wereldwijd leaderboard voor de nodige geldingsdrang. Zo kunnen Assassins overal ter wereld kijken wie de beste Dunwall City moordenaar is.
Sommige trials zijn lame (schiet walvisolietanks uit de lucht), andere zenuwslopend (een race tegen een trein) en sommige, indien perfect uitgevoerd, intens bevredigend (het uitvoeren van een aansluitende reeks drop assassinations).
Toch voelt Trials wel een tikje 'abstract'. De DLC mist de gesprekken en de context van de singleplayer game, en dat maakte Dishonored juist zo speciaal. Het is dus geen musthave deze DLC, al heb ik Corvo's masker met plezier voor een tweede maal opgezet.

PRIJS: € 4,99 / 400 MS POINTS
XBOX 360 / PS3 / PC

# XCOM: SLINGSHOT



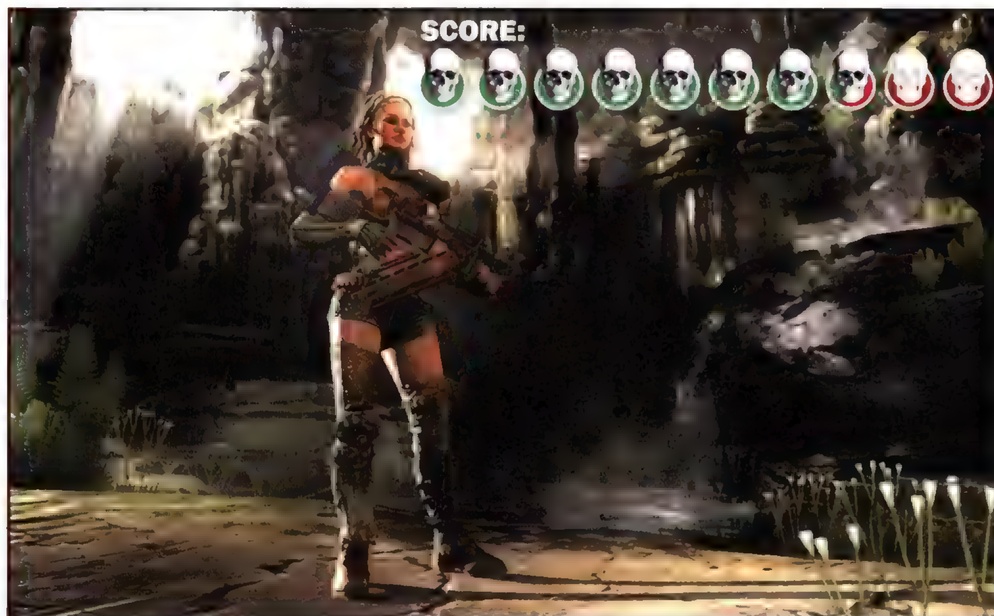
XCOM leent zich prima voor meerdere playthroughs en als je dan toch nog DLC aanschaft, dan mag je jezelf wel een fan noemen, nietwaar? Vandaar dat je deze DLC-missies alleen kunt spelen als je gewoon nog een keer op Single Player drukt en hey, anders probeer je dit keer gewoon de Classic moeilijkheidsgraad?
Je krijgt drie nieuwe missies en de eerste zal direct opvallen als versch DLC-materiaal, omdat je daarin een Chinese knakker moet escorteren. Deze Zhang mag je vervolgens als Heavy aan je team dappere soldaten toevoegen, maar is niet customizable, waardoor je dus niet een van de nieuwe Slingshot-helmpjes over z'n gelittekende kop mag schuiven.
Slingshot bestaat in totaal uit drie missies met onontdekte, sfeervolle maps, een paar helmpjes, een nieuwe soldaat en een extra researchproject ten behoeve van een kick-aars wapen voor je Interceptors/Firestorms. Van mij had er wel een nieuwe alien freak bij gemogen of een nieuwe gun om het compleet te maken, maar hey: drie van dit soort pakketjes erbij en nóg een playthrough is helemaal onweerstaanbaar.

PRIJS: € 5,- / 560 MS POINTS
XBOX 360 / PS3 / PC



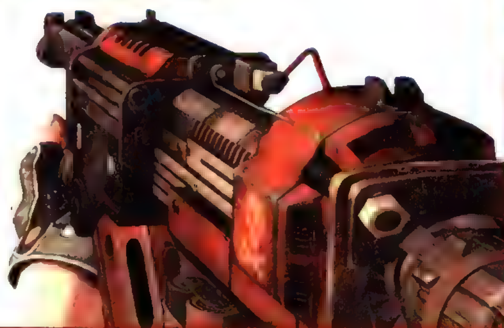

# RAGE: THE SCORCHERS

Dat er veertien maanden (!) na de release van id Software's post-apocalyptische shooter alsnog DLC verschijnt, is even verrassend als aangenaam, want The Scorchers is een prima pakketje. Niet al te groot - in een kleine drie uur ben je er wel doorheen - maar ik ben blij dat id Software zich heeft gefocust op singleplayer DLC in plaats van de multiplayer.
Game al uitgespeeld? Geen probleem, want door deze DLC mag je ook, nadat je de main story hebt doorlopen, verder spelen in The Wasteland, desgewenst op de nieuwe Ultra-Nightmare moeilijkheidsgraad.




The Scorchers is de naam van een nieuwe bende die je naar het hiernamaals moet knallen. Dat kan onder meer met een nailgun. Jawel, het klassieke Quake-wapen maakt hier zijn comeback.
Bovendien mag je los in een nieuwe arena van Mutant Bash TV en zijn er twee nieuwe minigames van de partij.
De missies die zich focussen rond The Scorchers zijn redelijk standaard, en hetzelfde geldt voor het design van de The Scorchers zelf, maar het voelt gewoon erg prettig om weer even in Rage's universum rond te banjeren. De DLC integreert dan ook prima met de bestaande game: tussen de missies door kun je praten met oude bekenden en verschillende shops bezoeken. Ik zeg dan ook stellig: 'doen!'

PRIJS: € 4,49 / 400 MS POINTS
XBOX 360 / PS3 / PC



# BATTLEFIELD 3: AFTERMATH



Het laatste DLC-pakket voor BF3, Aftermath, is al een tijdje uit maar verdient absoluut een plaatsje in de spotlights. Het geeft de game namelijk een totaal andere manier van spelen met als thema 'survival'.
The Frostbite engine schotelt ons vier fraaie en vernietigbare maps voor: Epicenter, Talah Market, Azadi Palace en Markaz Monolith.
Persoonlijke favorieten zijn Azadi Palace en Epicenter, waarbij die laatste zich focust rond het epicentrum van een aardbeving en een van de meeste indrukwekkende puinhopen uit het BF3-universum. De map biedt een schatkamer aan alternatieve routes, schuilplaatsen en wat meer open ruimten. Helemaal leuk wordt het wanneer zich een naschok aandient.
Nieuw en fris is de Scavenger modus waarbij je begint met een handgun en een granaat, en vervolgens als een malle op zoek gaat naar betere wapens en munitie. Twist zit ´m in het feit dat het maar een paar seconden kost om een Capture Point in te nemen. Dat zorgt voor een leuke dynamiek. Tenslotte is de kruisboog een geinig nieuw wapen, maar die zie ik niet tot favoriet uitgroeien.




PRIJS: € 14,95 / 1200 MS POINTS
XBOX 360 / PS3 / PC

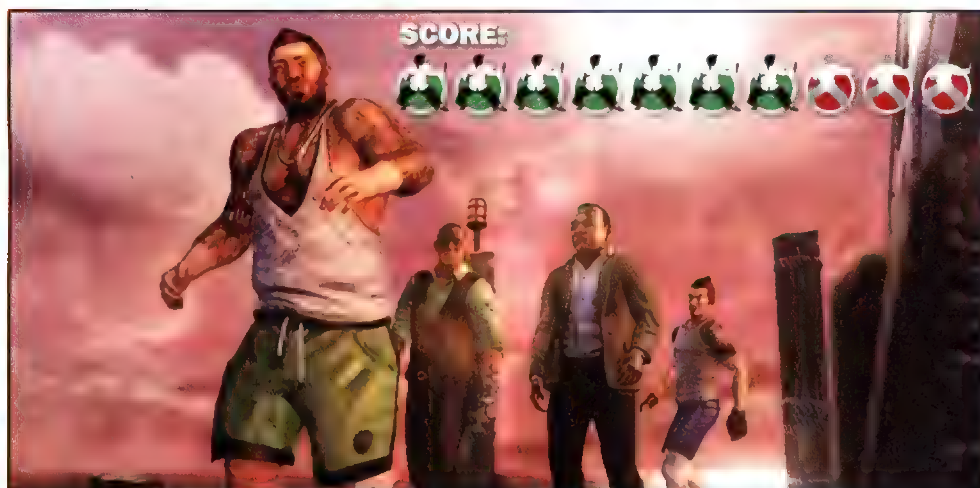
# SLEEPING DOGS: ZODIAC TOURNAMENT



Nightmare in North Point was een zeer matig stukje DLC. Leuk idee, maar slechte en buggy uitwerking.
Gelukkig revancheert United Front Games zich met Zodiac Tournament dat zich focust op de martial arts, sowieso het sterkste onderdeel van de Hong Kong sandboxgame.
Zoals de titel al verklapt, draait alles om een speciaal toernooi waar alleen de beste vechtersbazen aan deel mogen nemen. Deze ode aan de jaren zeventig Kung Fu-films is dan ook compleet wanneer Wei Shen afreist naar een speciaal eiland om zijn skills te testen tegenover een paar eindbazen. Deze nieuwe vijanden zijn niet alleen prima personages om je vaardigheden op los te laten en uit te bouwen, ze komen bovendien met nieuwe vechtstijlen, waaronder Muay Thai.
Door deelnemers te verslaan, kun je hun vechtstijl overnemen en deze nieuw verworven vaardigheden mee terugnemen naar het vaste land om aldaar nog bruter kont te gaan schoppen.
Speciale vermelding verdienen de aankleding (ook de tussenfilmpjes volgen de seventies hommage) en de harder dan ooit teruggekeerde environmental finishing moves. Heerlijk.



PRIJS: € 3,99 / 400 MS POINTS
XBOX 360 / PS3 / PC




## DLC IN 2012



Goede DLC is als je vriendin in nieuwe lingerie: het voelt vertrouwd, maar het kan je weer helemaal enthousiast maken!
Helaas worden er nog altijd te vaak nietszeggende pakketjes met een paar extra wapens/auto's op XBLA en PSN gedumpt! Toch, de DLC-oogst voor 2012 viel niet tegen. En mocht er binnenkort nog vette downloadwaar voor Far Cry 3 verschijnen (extra missies etc.), dan sta ik sowieso weer vooraan in de rij.



Waarom er maar één pakket DLC voor Deus Ex is verschenen, is mij een groot raadsel. The Missing Link was in oktober 2011 een redelijk goede aanvulling maar ik had graag in 2012 meer content gezien voor deze puike game.
Voor de rest was 2012 een goed jaar met op de valreep, als een konijn uit een hoge hoed, de DLC voor Rage.
Verder hoop ik in 2013 op nieuwe, aanvullende singleplayer missies voor Dishonored en Far Cry 3.



Ach, is DLC niet het beste wat deze generatie aan consoles de wereld heeft geschonken? Eh, behalve achievements/ trophies en HD, natuurlijk. Okay, dus eigenlijk is DLC het minst leuke wat deze gen ons heeft gebracht...
Maar dat is niet de schuld van het idee, dat komt vooral omdat er zo vaak extra content wordt geleverd die niet kan tippen aan het originele product. Gelukkig leren ontwikkelaars langzamerhand dat incashen op hun beste titels prima gecombineerd kan worden met creativiteit. Soms...




# TV GIDS JANUARI

### YO!POST! SINTERKLAAS

Sinterklaas en de Kerstman waren op bezoek bij YO!POST! Ze maakten er een bizarre aflevering van.
http://www.pu.nl/yopost11




### YO!POST! THE LORD OF THE RINGS

De redactie ging verhuizen en Maarten en Wouter vonden tussen alle rotzooi een ring die ze maar al te bekend voorkwam...
http://www.pu.nl/yopost12

### YO!POST! SIMCITY

Maarten en Wouter blikten vooruit naar de nieuwste SimCity en stagiair Leo maakte een flitsend debuut in de YO!POST!
http://www.pu.nl/yopost13

### PU VERHUIZING

Power Unlimited is pas verhuisd naar een nieuwe locatie en daar kwam natuurlijk een hoop gesjouw, bergen rotzooi en wat meligheid bij kijken.
http://www.pu.nl/verhuizing




### STRAATNOOBS: GTA V

We stuurden een stagiair met een gekke handschoen op pad om te peilen of GTA V een beetje leeft onder de n0Obs op straat.
http://www.pu.nl/straatnoobs-gta

### STRAATNOOBS: GAMEVOORNEMENS

2013 is aangebroken; dé tijd voor goede voornemens dus. Hadden de n0Obs op straat ook iets op gamesgebied te melden?
http://www.pu.nl/straatnoobs-voornemens

### TRIP: TOMB RAIDER

De nieuwe Lara Croft is jonger, rauwer en viezer, maar dat maakt haar niet minder appetijtelijk om mee te spelen. Jan had een hands-on met Tomb Raider. http://www.pu.nl/tombraider




### PRIJZENSLAG: SINTERKERST

Voor deze nieuwe Prijzenslag graaiden de Sint en de Kerstman in elkaars zak om onze kijkers van kado's te voorzien.
http://www.pu.nl/sinterkerst




### OUD & NIEUW: ED WIL NAAR DE E3

Het jaar zit erop en de redactie keek terug op een bewogen gamejaar. Ed vond de E3 fantastisch en wil in 2013 nog wel een keertje. Maarten weet dat nog niet zo.
http://www.pu.nl/ed-naar-e3

### OUD & NIEUW: 'T HOEDJE VAN WOUTER

In een terugblik op 2012 weet Jan al wat zijn dieptepunt is: het hoedje van Wouter. Hij had er in ieder geval liever een dansende beer en een banjo bij gezien.
http://www.pu.nl/hoedje-wouter



### OUD & NIEUW: DE WC VAN GRADDUS

De redactie keek terug op 2012 en vooruit naar 2013. Graddus is net nieuw en komt maar niet van zijn imago van scheve pisser af.
http://www.pu.nl/wc-graddus

### STRAATNOOBS

Sinds kort hebben we de nieuwe rubriek Straatnoobs waarin een n0Obs op straat iets wordt gevraagd over games. Zo stond de gamewereld op z'n kop toen er een nieuwe console van Nintendo uitkwam, de n0Obs waren echter veel minder onder de indruk. Er was in Amsterdam welgeteld één persoon die wist wat de Wii U was. Benieuwd? Dan kan je dit item hier terugkijken:
http://www.pu.nl/straatnoobs-wiiu

### OUD & NIEUW: GAMES VAN 2013

Waar kijkt de redactie het meest naar uit in 2013? Jan had natuurlijk al een lijstje klaar liggen!
http://www.pu.nl/games-2013

### BEST OF YO!POST! 2012

YO!POST! is de populairste rubriek op PU-TV. Heb je het nog nooit gezien? Check de hoogtepunten van het afgelopen jaar.
http://www.pu.nl/best-of-yopost




### STAGIAIR LEO

In YO!POST!- SimCity kun je onze stagiair Leo aan het werk zien. Hij maakt zijn debuut in de brievenrubriek en als je goed kijkt heb je Leo al eens eerder (rennend) in actie gezien in een PU-TV filmpje. Hij was namelijk een stagiair/zombie in Resident Six, waarin Samuel helemaal paranoïde werd en de redactie afknalde. Mocht je dat filmpje nog niet hebben gecheckt, ga dan als een dwaas naar: http://www.pu.nl/resident6



# QUIZT JE DAT?

## DE MAANDELIJKSE PU QUIZ

**Nu je de PU bijna hebt uitgelezen, kun je hier testen of je er nog wat van hebt onthouden. En daar kun je nog een vette prijs mee winnen ook!**

**prijsvraag@powerunlimited.nl**



**1** **Welke verrassing stond Jan in San Francisco te wachten?**
- A) De nieuwe Tomb Raider krijgt multiplayer
- B) Er lag een naakte escortdame in z'n hotelbed
- C) In de plaatselijke homobar mocht hij gratis in de darkroom

**2** **Wat gebeurde er toen Wouter in Australië was?**
- A) Zijn oma overleed
- B) Hij kreeg een handtekening van Crocodile Dundee
- C) Hij werd seksueel geïntimideerd door een kangoeroe

**3** **Waardoor was Ward geschokt in BioShock Infinite?**
- A) Er werd een klein meisje geslagen met een luchtgitaar
- B) De hoer in de game leek sprekend op z'n moeder
- C) Er werden rotte appels naar negers gegooid

**4** **Waarom voelt Jurjen zich een poedel?**
- A) Omdat hij zich vaak uitgelaten voelt
- B) Omdat ie van z'n vrouw zittend moet pissen
- C) Omdat ie graag in bosjes schijt

**5** **Volgens Wouter zijn TV-series zo heet als...?**
- A) Een tosti Spaanse peper met sambal
- B) In lava gebakken kaasbroodjes
- C) Kim Holland op zondagochtend

**6** **Waar kreeg Jurjen zin in tijdens het spelen van LEGO City?**
- A) Zich uit te kleden tot op z'n onderbroek
- B) Hoeren overrijden
- C) Een kasteel te bouwen van knakworsten

**DIT kun jij winnen!**

**Mail de juiste antwoorden naar:**
prijsvraag@powerunlimited.nl
**o.v.v. Quizt Je Dat? Vergeet niet je naam en adres te vermelden.**

**Vergeet niet je gewenste systeem te vermelden voor de game**

**Alle antwoorden goed?**



**Dan maak je kans op**
**Een tof goodiepakket van Gamemania met o.a. een spaarvarken, mok, zaklamp, game T-Shirts**

**+ de game**
**Silent Hill Downpour**

PRIJSVRAAG FEATURE

Ook

# IN DE WINKELS

**Elke maand bespreken we de vetste games in de PU, maar helaas is er nooit genoeg ruimte om álle nieuwe spellen te behandelen. Op deze pagina's pakken we toch nog mooi effe vier recente games mee die in het reguliere review gedeelte van dit nummer niet aan bod kwamen.**

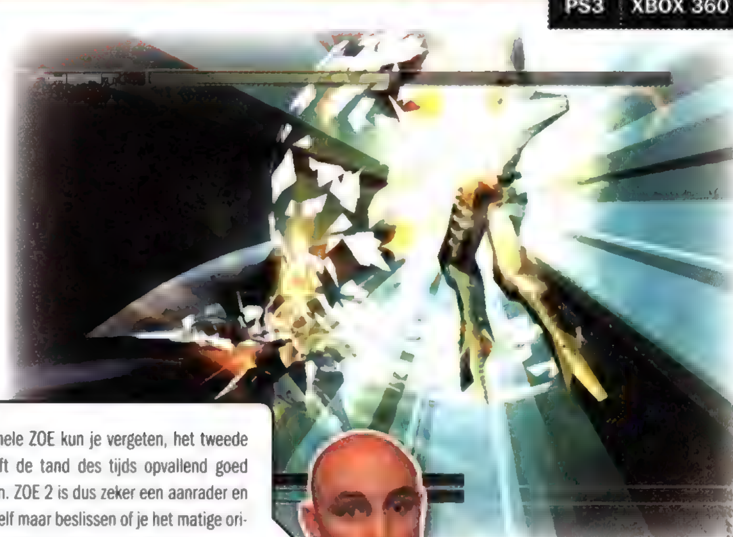
Deze maand werd de selectie voor jullie samengesteld door Jan en Jurjen.

## 1 ZONE OF THE ENDERS: HD COLLECTION

PS3 | XBOX 360

*Toen Jeroen nog bij ons op de redactie zat, had die lange marathonloper het regelmatig over Zone of the Enders. Het is een van de weinige hiaten in Jan z'n gamekennis dus hij deed maar al te graag wat aan backtracking...*

Ik heb de verering voor ZOE nooit helemaal begrepen. Zeker deel 1 is niet veel meer dan de zoveelste anime action game met beeldvullende Mechs en overdreven geacteerde tussenfilmpjes. De combinatie tussen mêlee combat/ hack & slash enerzijds en third-person shooter anderzijds is leuk maar de gameplay is eentonig, de omgevingen zijn kaal en de tussenfilmpjes cheezy.
Opvolger The 2nd Runner is in alles een betere game. De moves van je gigantische Jehuty robot zijn uitgebreider, de actie is sneller, de special effects dikker aangezet en overall zijn de battles veel meeslepender dan bij de voorganger.
Dat maakt The 2nd Runner een aanrader voor liefhebbers van afwijkende Japanse games van de oude stempel... al is ruim 30 euro voor een matige oude, opgepimpte game en een goede oude, opgepimpte game, misschien net wat te prijzig.
Leuk extraatje: een demo van Metal Gear Rising: Revengeance is bijgevoegd.



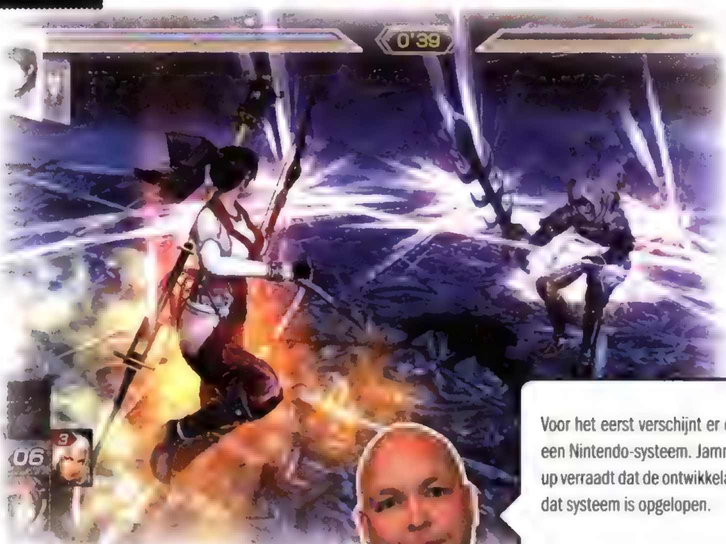
JAN — SCORE 73

Het originele ZOE kun je vergeten, het tweede deel heeft de tand des tijds opvallend goed doorstaan. ZOE 2 is dus zeker een aanrader en je moet zelf maar beslissen of je het matige origineel daarbij op de koop toe wil nemen.



## WARRIORS OROCHI 3: HYPER 2

Wii U




*Met flamboyante commandanten uit de Japanse/Chinese geschiedenis gehakt maken van enorme groepen soldaten om een historische veldslag een nieuwe wending te geven: het is een genre op zich. In dat genre is Warriors Orochi 3 Hyper waarschijnlijk het coolste spel ooit.*

Dit spel met de gekke naam is een mix van Samurai Warriors en Dynasty Warriors waarin de Japanse en Chinese geschiedenis door elkaar worden gehusseld en opgefokt met elementen uit RPG's en fantasy.
Je reist dit keer door de tijd om de geschiedenis te herschrijven en een leger te verzamelen dat sterk genoeg is om de Hydra te verslaan die in het eerste level in je kont bijt.
Met meer dan honderd speelbare, lekker gevarieerde helden (waaronder Ryu uit Ninja Gaiden) levert dat heel wat hack-und-slash-fun op, waardoor het bijna zonde is om te verklappen dat dit een matige port is van een eerder op PS3 en Xbox 360 verschenen spel. Vooral de hinderlijke pop-up van soldaten in je omgeving is wat dat betreft een tegenvaller die je laat twijfelen aan de kracht van je mooie nieuwe console.

JURJEN — SCORE 68

Voor het eerst verschijnt er een goed Warriors-spel op een Nintendo-systeem. Jammer dat de hinderlijke pop-up verraadt dat de ontwikkelaar al tegen de grenzen van dat systeem is opgelopen.

VITA 3DS

## ZERO ESCAPE: VIRTUE'S LAST REWARD 3

*Dit vervolg op 999: Nine Persons, Nine Hours, Nine Doors is geen dom spelletje. Integendeel: mijn hersenen hebben nog nooit zo hard gewerkt als in deze filosofisch getinte mix van een interactieve detective-thriller en een duivels puzzelspel.*

Man, wat kunnen die negen opgesloten personages lang en slap lullen. Gelukkig zijn het interessante figuren en ligt er nogal wat lading in hun zielenroerselen en de keuzes die je daarop moet baseren.
Jullie zijn deelnemers aan een bizar spel waarin een verkeerde keuze de dood betekent, en het verraden van andere deelnemers juist tot een uitweg kan leiden.
Wie bekend is met het vraagstuk genaamd Prisoner's Dilemma, weet waar de ontwikkelaar de mosterd heeft gehaald. En het is ook niet voor niets dat het spel verwijst naar het kwantummechanische gedachte-experiment Schrödinger's Cat, want je kunt zo vaak je wil terugreizen naar belangrijke splitsingen in het verhaal om een andere uitkomst af te dwingen. Tel daarbij puzzelkamers die zelfs Professor Layton gevangen zouden houden, en je brein ontploft.

Je moet haast wel hoogbegaafd zijn om dit spel te kunnen volgen en voltooien, dus weet waar je aan begint. Maar de voldoening die je voelt als je door de duistere stroop van het diepe denken een uitweg uit een drukkend dilemma hebt gevonden, is een zuivere weldaad voor de ziel.

SCORE 87

JURJEN

PS3

## 4 OKAMI HD

GOLD AWARD

HOOGSTE SCORE

***Sommige glimmende pareltjes uit de game-industrie zijn nooit massaal opgepakt door het grote publiek. Die fout kan iedereen die zich aangesproken voelt nu rechtzetten met Okami HD, stelt Jan op besliste toon.***

In mijn ogen had Okami de potentie net zo groot te worden als Zelda. De Japanse inkttekeningen die op verbluffende wijze tot leven kwamen, kun je nu in HD ervaren en dat ziet er fantastisch uit. Onder de schilderachtige stijl schuilt een klassiek en vermakelijk action-adventure vol Zelda-invloeden waarbij je als zonnegod Amaterasu terugkeert naar de Aarde om in Nippon (Japan) orde op zaken te stellen. Met je goddelijke penseel bezit je verschillende krachten om zaken te herstellen, bruggen te bouwen, puzzels op te lossen en doorgangen te creëren.
Het origineel op PS2 was al erg fraai maar ook een tikje wazig. Nu in 1080p spatten de magische kleuren en omgevingen van het scherm. Afgezien van het gegeven dat het lijkt alsof je ronddoolt in game concept art, is het avonturenspel als zodanig ook zeer geslaagd, ook al moet je wel tegen lappen tekst kunnen.

SCORE 90

Okami HD kost net geen twee tientjes. Daarvoor haal je een meesterwerk in huis dat je nog lang zal heugen in een tijd dat je je handjes dicht mag knijpen dat dit soort bijzondere games überhaupt nog uitgebracht worden.

JAN

Iedere maand verschijnen er tientallen games op de online marktplaats van de verschillende platformen. Middels deze rubriek houden we jullie op de hoogte, welke extreem toffe shit (5 sterren), gore bagger (1 ster) en alles daar tussenin je daar kunt aantreffen. Valt er deze maand ook voor jou iets lekkers uit de muur te trekken?

*Hmmm...*

# Snaai GAMES

*Lekker vet en vers!*

## BIENTÔT L'ÉTÉ

SCORE ★☆☆☆☆



€ 7,71

1 SPELER



Jij als eenzame wandelaar op het strand. Woorden die op golven je hoofd binnendrijven. Mijmeringen over de liefde. Veranderend licht. Het begin van Tale of Tales' nieuwste nongame stemt hoopvol. Maar daar blijft het ook bij.
Eenmaal in het café speel je met woordgroepen als schaakstukken tegenover een onbekende online-speler. Een vlakke toestand. Die onbekende online-speler wordt nooit meer dan dat. Teleurstellend voor liefhebbers van co-op-nongame Journey en Tale of Tales' eerdere werk: The Graveyard was ontroerend, The Path was op momenten onthutsend.
De beleving van Bientôt l'été blijft vlak als het strand waar je over loopt.

PC / MAC

## LITTLE INFERNO

SCORE ★★★☆☆



€ 15,-

1 SPELER



In het pre-tv-tijdperk brachten mensen hun avonden hoofdzakelijk door met het staren in een kampvuur of de thuishaard. Little Inferno laat die oertijd herleven. Alleen sleep je in dit spel geen houtblokken maar knuffeldieren, etenswaren, videogames, afgodsbeelden, brandblussers en andere troep in het vuur.
Er zijn ook doelen: je moet op basis van cryptische omschrijvingen combo's maken. De omschrijving 'ijskoffie' betekent bijvoorbeeld dat je tegelijk een beker koffie en een ijsklontje moet laten branden. Een door brandbare brieven verteld verhaaltje bindt de handelingen.
Het geheel zit slim in elkaar en ademt een bepaalde magie.

PC / WII U

## TRINE 2: DIRECTOR'S CUT

SCORE ★★☆☆☆



€ 13,49

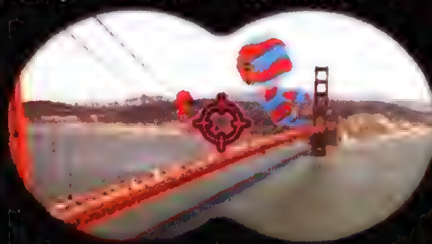
1-3 SPELERS



Na binnenkomst in dit sprookjesspel valt je mond meteen open. Wat een kleurenpracht. Het is geen straf om daar wisselend tussen drie poppetjes (tovenaar, krijger, dief) in 2D doorheen te hopsen. Dat je poppetjes door de zwierige fysica wel eens van een platform glijden, ach ja. Maar die graphics, man, die graphics!
Toch, wie na een paar uur door de kleurenpracht heen begint te kijken, ziet dat de vele platformpuzzels eigenlijk niet zo geweldig in elkaar steken. En dat de co-op-fun ernstig wordt gehinderd door het feit dat alleen de krijger een beetje lekker kan vechten.
Trine 2 is een erg mooi, maar verder niet zo bijzonder platformspel.

WII U

## DENPA MEN: THEY CAME BY WAVE





€ 7,99

SCORE ★★★★★

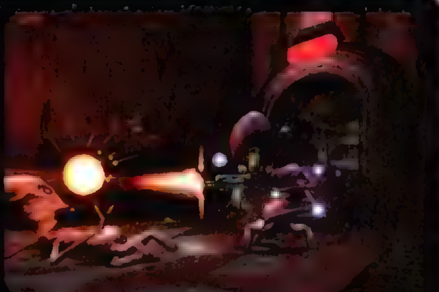
① SPELER



Reken Denpa Men niet af op het VR-gedeelte, daarvoor is deze RPG veel te briljant.
Je team van acht unieke Denpa Men samenstellen, in Mystery Dungeon-stijl proberen steeds diepere etages te bereiken, evoluerende antennekrachten, interessante keuzes, strategische diepgang, een heerlijke spelflow... het zit er allemaal in.
Denpa Men is van mensen die eerder aan Pokémon en Dragon Quest werkten, en perfect voor liefhebbers van die spellen. Met zoveel gewicht erachter wordt zelfs het VR-gedeelte - waarin elke omgeving op basis van radiogolven zijn eigen unieke Denpa Men voortbrengt - fucking briljant.

3DS

## ODDWORLD: MUNCH'S ODDYSEE

€ 8,99 (€ 6,75 VOOR PS PLUS MEMBERS)

SCORE ★★★★☆

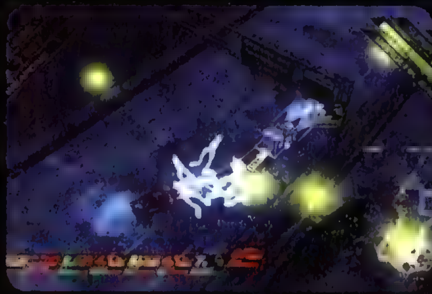
① SPELER



Na de vette HD-versie van Oddworld: Stranger's Wrath, heeft nu ook Munch's Oddysee een remake gekregen op de PS3. De game was ooit gepland voor de PS2, maar werd uiteindelijk een Xbox launchtitel in 2001.
Dit is dus de eerste keer dat PlayStation gamers van deze Oddworld game kunnen genieten en het spel is nog steeds de moeite waard! Munch's Oddysee is een direct vervolg op Abe's Exoddus en de eerste 3D Oddworld game ziet er lekker opgepoetst uit in HD.
De platform/adventure gameplay is soms iets te voor de hand liggend, maar de humor is absoluut tijdloos!

PS3 / PS VITA

## FUEL OVERDOSE




€ 12,99

SCORE ★★☆☆☆

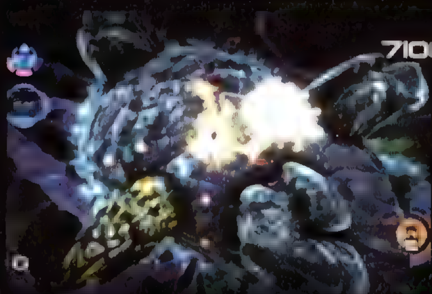
① SPELER

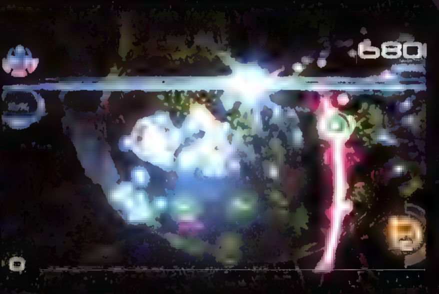


Ontwikkelaar I-Friqiya noemt Fuel Overdose een 'Tactical-Action-Racing' game en het gaat allemaal dan ook net effe anders dan in de gemiddelde top-down racer op PSN.
In Fuel Overdose pak je geen power-ups op tijdens het rijden, maar heb je wapens met slechts een paar kogels. Daarnaast heb je de beschikking over een grappling hook waarmee je kunt aanhaken bij je tegenstanders of die je rond palen in scherpe bochten kunt haken om er strak doorheen te komen. Om de chaos compleet te maken, heeft elk character een aantal special moves tot z'n beschikking. Klinkt goed, maar met acht racers wordt het wel erg onoverzichtelijk.

PS3 / PC

## NANO ASSAULT NEO






€ 9,99

SCORE ★★★★☆

①-② SPELERS



Voor wie nog niet z'n ogen uit z'n kassen heeft geblazen met Super Stardust HD in drie botergeile dimensies, is hier een andere vette two stick shooter.
Dit keer gaan we op cellulair niveau (of is het anatomisch? Dat legt niemand je uit) knallen, en het ziet er misschien nog wel indrukwekkender uit dan z'n broertje in space op de PS3. Wat een kleuren, wat een fantasie! Voor een tientje krijg je twaalf levels, die naar het einde toe lekker pittig worden.
Jammer alleen dat de vier eindbazen niet het creatieve niveau halen dat het levelontwerp wel heeft. Voor de rest: puik, prachtig en pittig.

WII U

PU 231 LIGT OP 22 FEBRUARI IN DE WINKELS

# SMORGASBORD

## VOLGENDE MAAND IN POWER UNLIMITED

- BEDENKT GRADDUS EEN COMPUTERSPEL WAARIN JE EEN NERD BENT DIE CHICKS SCOORT. DAT KLINKT MEER ALS EEN HANDLEIDING, ALS JE HET ONS VRAAGT.
- DENKT JURJEN DAT IE PIKMIN 3 GEREVIEWED HEEFT.
- PAKT FLORIAN DE TREIN OM EEN KIJKJE TE NEMEN IN PARIJS. EN ALS IE DAAR TOCH IS, KAN IE GELIJK EFFE KIJKEN NAAR LIGHTNING RETURNS: FINAL FANTASY.
- MAG JJ LOS GAAN IN ALIENS: COLONIAL MARINES.
- GAAT SAMUEL WAARSCHIJNLIJK EEN GOLD AWARD GEVEN AAN METAL GEAR SOLID: REVENGEANCE.
- VEROVEREN EEN STELLETJE DEBIELE KONIJNEN HET HART VAN EEN VAN DE OUDSTE PU REDACTEUREN...
- BEDRIEGT JAN Z'N VROUW VOOR DE TWEEDE KEER MET DEZELFDE BRITSE CHICK.

* ALLES ONDER VOORBEHOUD UITERAARD *

## GOEDE VOORNEMENS VAN DE REDACTIE

- Stukjes op tijd inleveren. Toch? Jongens... Zeg eens wat?
- Aan de slag met de next-gen consoles, anders slaan we 2013 maar eens over.
- Minder taalvouten maaken.
- Kijken of de 'M' van 'Maatschappij in KLM niet in de 'M' van 'Meyroos' kan worden veranderd.
- Niet meer lachen om Graddus als hij zegt dat PES beter is dan FIFA.
- Niet meer zeuren over het feit dat Ward laarzen draagt. Het zijn tenminste geen Uggs.
- Niet meer boos worden op mensen die de link leggen tussen geweld en games. Je kunt ze moeilijk een klap verkopen...
- Wouter z'n toiletbezoek per dag laten beperken tot maximaal anderhalf uur.
- Ons een keer niet mengen in de zinloze discussie Battlefield 4 versus Modern Warfare 4. Gaat echter niet makkelijk worden...



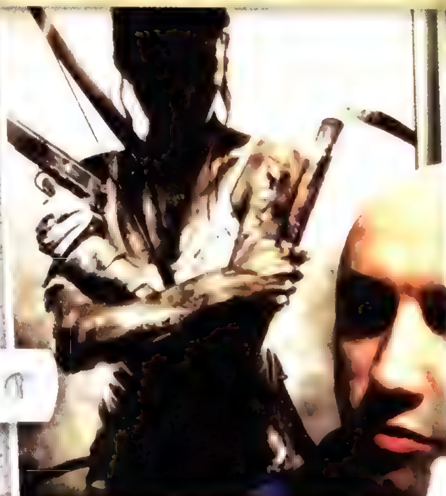
## OUWE LUL VAN DE MAAND

Aan de ene kant gaat Ed best met z'n tijd mee. Hij kan behoorlijk overweg met PC en Mac, pint ook voor kleine bedragen en heeft zelfs een door een kleine vijftienhonderd mensen gevolgd twitteraccount (daar mag ie best wel vaker een leuk bijschriftje opzetten, trouwens). Maar verder is het natuurlijk gewoon een ouwe lul, die houdt van tv-series als 'Moeder ik wil bij de Revue', luistert naar de muziek van Theo Nijland en dikke boeken leest onder het genot van een glaasje jenever. Toch waren zelfs wij verbaasd toen Ed voor het beluisteren van enkele PU-TV filmpjes effe zijn 'oortjes' er bij pakte...

## DUBBELGANGER VAN DE MAAND

Door verschillende PU-lezers werden we attent gemaakt op een leuke prank op YouTube van een gast die net doet of ie een lekker wijf is, een stelletje jongens opgeilt en zich dan omdraait.
Maar wat al die PU-lezers ook was opgevallen: die grappenmaker lijkt als twee druppels water op onze Ward. Nou ja, op zaterdagavond dan.





## PROBLEEM VAN DE MAAND

Jan had z'n vrouw heel wat uit te leggen toen hij naar San Francisco moest om met een andere vrouw te spelen. Dat het om een covershoot ging hielp daarbij ook niet echt. Gelukkig zijn we journalisten, dus we kunnen allemaal lullen als brugman.

BLIJF OP DE HOOGTE VAN HET LAATSTE GAMENIEUWS EN MAAK KANS OP VETTE PRIJZEN ALS JE ONS VOLGT OP:

YouTube
YOUTUBE.COM/
POWERUNLIMITEDTV


FACEBOOK.COM/
POWERUNLIMITED


TWITTER.COM/
POWERUNLIMITED



## MANNEN MET GROTE ZAKKEN

**Hadden we vorig jaar een speciale eindejaarsaflevering van Judge Ed waarin Ed de driedubbelrol van Judge, Sinterklaas en Kerstman voor z'n rekening nam, afgelopen maand werden de baarden uit de kast gehaald voor Maarten en Wouter die natuurlijk veel beter passen in de pakken van de mannen met de grootste zakken. Moet je je voorstellen dat we nu al, na een paar weken op onze nieuwe locatie, door onze collega's als een stelletje complete dwazen worden beschouwd. En dan te bedenken dat we ons daar nog nooit verkleed hebben...**

## POSEUR VAN DE MAAND

Jullie weten inmiddels dat Jan altijd onze Poseur van de Maand is, maar dit keer ging hij toch wel erg ver om z'n maandelijkse titel in de wacht te slepen.
Volgens Ed, die tijdens de Tweede Wereldoorlog in het verzet zat (Leider van Poweroni-Groep Amsterdam Oost) is dit een uniform van de Waffen SS, en dat waren geen jongens om gezellig mee te klaverjassen.
Of het hier een familiestuk betreft, is ons niet bekend, maar wij schrokken toch wel een beetje van de vanzelfsprekendheid waarmee Jan deze outfit draagt. Ed was in ieder geval not amused, zeker niet toen enkele van zijn oorlogswonden spontaan begonnen op te spelen.



## WAAR WAS DE REDACTIE DE AFGELOPEN MAAND MEE BEZIG?

- **11%** Opgelucht zijn dat je deze tekst ondanks het einde van de wereld kunt lezen...
- **11%** Balen voor het Aziatische Capcom. Brengen ze met DMC weer eens een hele dikke game uit, is ie door een Westerse developer gemaakt!
- **8%** Ons klaarmaken voor de E3, want de next-gen consoles worden na 426 jaar wachten dan eindelijk aangekondigd.
- **10%** Aan onze ziektekostenverzekering vragen of je Far Cry 3 vanwege de goede werking tegen winterdepressies mag declareren.
- **7%** Vinden dat de titel 'Anarchy Reigns' perfect slaat op de toestand die we regelmatig aantreffen op de redactie.
- **13%** Blij zijn voor THQ dat ze er niet meer zijn, en daardoor juist weer wel.
- **10%** Uitvinden dat verhuizen een uitstekend excuus is voor het te laat inleveren van teksten.
- **9%** Gratis tip geven aan de porno-industrie: Call of Duty: Black Cocks 2 gaat op zeker uitstekend verkopen.
- **14%** Gewoon Injustice: Gods Among Us en Devil May Cry in één nummer plaatsen. Amen!

## MAZZELPIK VAN DE MAAND
## WARD

Zes uur vertraging voor een vliegreisje van nauwelijks een uur, is natuurlijk best wel een heel klein beetje vervelend. Maar Ward mocht als troost wel effe voor het niet misselijke bedrag van 14,95 euro dineren op Schiphol! Da's dus gratis een donut en een cola! Wat een bofkont!




## INSTINKER VAN DE MAAND

Het hele land hing er vol mee: posters die de PS Vita aanprezen plus de beste games erbij. En dan een plaatje van Call of Duty: Declassified. Je zult er maar zijn ingestonken. We zien niet graag studio's failliet gaan, maar deze gasten vragen erom.






## POSEUR VAN DE MAAND 2

**Jan ziet met lede ogen aan dat er een concurrent in aantocht is voor zijn traditionele titel Poseur van de Maand. Graddus, die overigens ook goede kans maakt op de titel Grootste Idioot van de Redactie (en dan ben je een hele grote), is namelijk ook zo'n jongen op wie de camera verliefd is. Nu nog een klein beetje minder overacting en Jan moet echt op gaan passen.**

# FRAMEDROP

JORDI PETERS





















KIJK UIT NAAR DE BENELUX EDITION
MET GRATIS *EXPLORER* EN *COMBAT STRIKE* DLC PACKS

# TOMB RAIDER™

A SURVIVOR IS BORN

PRE-ORDER NU! RELEASE 5 MAART 2013

18
www.pegi.info


PS3


XBOX 360

PC DVD

SQUARE ENIX.
CRYSTAL DYNAMICS